no. 310
1987年 6/15
アミューズメント通信
JUNE 15, 1987

# ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., 9-16 Kamiyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Japan ¥9600; Overseas (air mail)-US$100.00per year.


毎月2回(1日・15日)発行　昭和56年10月17日第3種郵便物認可　発行所　アミューズメント通信社　編集・発行人　赤木真澄　〒530大阪市北区神山町9-16(山名ビル)　☎06(314)0309　定価400円　年間購読料9,600円(送料共)

## 「ファミコン」旋風続く

### 任天堂はついに65位に、コナミ工業は646位に

### 法人申告所得ランキング2万5千社発表

## 業務用ではナムコ、セガ社、タイトーの順に

毎年五月に発表される法人申告所得のランキングが各業界盛衰のバロメーターのひとつとして年ごとに話題を集めているが、六十年二月施行の新風営法によるゲーム機営業規制、それにもかかわらず横行するギャンブル機市場などにより、小型AMゲーム機分野は厳しい状況にあるものの、大手企業は順当に利益を伸ばした。家庭用TVゲーム、とくに「ファミコン」関係の伸びは著しく、ハード、ソフト供給による利益は無視できない。AM業界は本来的に成長産業であり、新風営法など法的規制にくじけず地域社会との調和を図り発展することが望まれている。

今回発表されたのは前回同様、四千万円以上の申告所得のあったもの全部で、六万五千二百五十一社（前回六万三千六十四社）。六十一年十二月末までの一年間に来た決算期をもとに多い順からランキングしたもの。帝国データバンク調べをもとに、「週刊ダイヤモンド」と「週刊東洋経済」（いずれも五月二十三日号）などで発表された。本紙ではこれまでと同様に「週刊ダイヤモンド」に準拠しつつ、上位二万五千社からAM業界関連分をリストアップ（下の表）した。

リストに入れていない関連分では、㈱CSK（453位）、グローリー工業㈱（805位）、グローリー商事㈱（1619位）、㈱後楽園スタジアム（2177位）、㈱ナナオ（9619位）がある。また「ファミコン」ソフト関係では、㈱ハドソン（1778位）、㈱エニックス（2060位）、デービーソフト㈱（3685位）、㈱アスキー（5557位）などとなっている。

「ファミコン」は今や国民の間に定着した感があるが、任天堂㈱の六十一年八月期の売上高は千百七十八億円（六十二年八月期は千四百七十億円の予想）。うちレジャー機器が九八%、その他二%。かつての業務用／家庭用の区別が意味ないほど、業務用の占める割合いは少ないが、海外では業務用の供給が続いている。なお「ファミコン」の米国仕様品「NES」の出荷は順調で、米国での"NESブーム"が期待されている。

コナミ工業㈱の六十一年二月期の売上高は百四十七億五千五百万円、六十二年二月期は百九十億千四百万円となっているが、家庭用八四%、業務用一六%となっている。家庭用ソフトが大部分を占めており、業務用がかなり後退している。なお子会社の㈱コナミも、コナミ工業とともに利益を伸ばした。

「法人申告所得」とは企業が税務署に申告する税引前利益。しかし必らずしも税込み決算利益と一致するとは限らない。法人申告所得は四千万円以上ある場合、各税務署で公示され、これを民間の信用調査機関がデータとしている。なお発表後に「修正」申告などの例がまれだがありうる。

「変則決算」の多くは決算期の移行によるもの。変則決算の月数に基づき十二ヵ月決算額へと換算してランキングに載せている。

### 売上高ではタイトー、セガ社、ナムコが続伸

業務用の大手三社の申告所得順位は今回、㈱ナムコ、㈱セガ・エンタープライゼス、㈱タイトーとなった。

ナムコの六十一年三月期（十ヵ月）の売上高は百六十四億四百万円、申告所得は三十一億五千九百万円。六十二年三月期の売上高は三百十四億九千三百万円となるもようで、その内わけは製品販売（業務用・家庭用とも）五二%、オペレーション収入四三%、その他五%となっている。同社は長期的に売上げ、利益を伸ばしており、株式上場の手続きを進めるもようだ。

セガ社の六十一年四月期の売上高は三百九億九千万円で、今年四月期は三百九十五億円が見込まれている。うち業務用販売四五%、オペレーション収入三一%、コンシューマー用機器二四%となっており、とくに"体感ゲーム機"のヒットで売上げ、利益ともに伸ばして注目されている。なお同社は昨年十一月に店頭登録で株式を公開しており、近く上場へ進める予定となっている。

タイトーの売上高は六十一年三月期が三百四十四億円で、六十二年三月期は四百四億円が見込まれている（売上高ではタイトー、セガ社、ナムコの順に落ち着くことになる）。売上高の内わけはオペレーション収入五〇%、製品販売五〇%（業務用三〇、家庭用二〇）となっており、最大規模のオペレーター会社であることに変りはない。同社も、ナムコ、セガ社に続き、株式上場を検討している。

以上のほか小型AM機関係で好調なのはユニバーサル販売㈱で、パチスロなど風営七号機の大幅な伸長に基づくもの。㈱ユニバーサル、ユニバーサルリース㈱なども同様に好調だった。サミー工業㈱なども同様である。ユニバーサルは近くAM機を開発するもようだ。

サン電子㈱は前回ランキング表外のもの。売上高五十二億八千万円のうち電子部門九七%。「ファミコン」ソフトによるものと見られている。㈱ジャレコも売上高八十億三千万円のうち「ファミコン」ソフトが大部分を占めると見られている。

アイレム販売㈱は設立以後初の決算（十一ヵ月）によるもの。テクモ㈱は決算期変更で、十一ヵ月分。㈱カプコンはやや減少、㈱SNK（33618位）は復活したが、データイースト㈱（56305位）は大きく後退した。シグマ商事㈱はやや減少、㈱シグマ（50426位）は横ばいとなっている。

### 遊園施設は明昌、泉陽、三精そしてトーゴの順

遊園地関係では東京ディズニーランドを経営する㈱オリエンタルランドが、初期投資による累積赤字を脱して所得を伸ばした。遊園施設関係では明昌（明昌特殊産業㈱と㈱岡本製作所）、泉陽（泉陽興業㈱と泉陽機工㈱）、三精輸送機㈱、㈱トーゴ（25996位、一億一千百万円、七月決算）の順となった。小型乗物機を持つ日邦産業㈱（50385位）は大きく後退した。コインメカニズムの旭精工㈱、メダルの㈱トーケンの伸びは、七号パチスロ市場拡大によるもの。カラオケでは㈱第一興商、㈱T&Mが健闘している。

| 総合順位 | 社名 | 61年申告所得（百万円） | 決算月 | 60年申告所得(百万円) | 増減率（%） |
|---|---|---|---|---|---|
| 65 | 任天堂㈱ | 43,367 | 8 | 24,881 | 74.3 |
| 646 | コナミ工業㈱ | 5,085 | 2 | 2,156 | 135.9 |
| 808 | ㈱オリエンタルランド | 3,953 | 3 | —— | —— |
| 842 | ㈱ナムコ | 変 3,791 | 3 | 3,134 | 21.0 |
| 957 | ㈱セガ・エンタープライゼス | 3,273 | 4 | 2,188 | 49.6 |
| 1264 | ユニバーサル販売㈱ | 2,401 | 4 | 395 | 507.8 |
| 1336 | ㈱タイトー | 2,268 | 3 | 変 3,382 | ▲ 32.9 |
| 1691 | 明昌特殊産業㈱ | 1,802 | 1 | 1,503 | 19.9 |
| 1712 | 加賀電子㈱ | 1,775 | 3 | 2,071 | ▲ 14.3 |
| 1838 | ㈱第一興商 | 1,660 | 3 | 1,042 | 59.3 |
| 1861 | サン電子㈱ | 1,638 | 3 | 1,656 | ▲ 1.1 |
| 2030 | 泉陽興業㈱ | 1,510 | 4 | 505 | 199.0 |
| 2264 | ㈱ジャレコ | 1,350 | 3 | 変 408 | 230.9 |
| 2575 | ㈱よみうりランド | 1,179 | 3 | 1,460 | ▲ 19.2 |
| 2766 | 三精輸送機㈱ | 1,094 | 1 | 1,089 | 0.5 |
| 2870 | 長島観光開発㈱ | 1,055 | 2 | 663 | 59.1 |
| 2950 | 日本ブランズウィック㈱ | 804 | 11 | 999 | ▲ 19.5 |
| 3640 | ㈱日本コインコ | 811 | 7 | 1,293 | ▲ 37.3 |
| 3848 | アイレム販売㈱ | 変 768 | 3 | —— | —— |
| 5450 | コナミ㈱ | 543 | 2 | 変 136 | 299.3 |
| 5853 | ㈱ユニバーサル | 507 | 2 | 363 | 39.7 |
| 7297 | 旭精工㈱ | 408 | 8 | 96 | 325.0 |
| 7475 | テクモ㈱ | 変 398 | 3 | 117 | 240.2 |
| 7651 | ㈱トーケン | 389 | 4 | 81 | 380.2 |
| 8665 | 日本ドリーム観光㈱ | 343 | 1 | 437 | ▲ 21.5 |
| 9709 | サミー工業㈱ | 306 | 10 | —— | —— |
| 14371 | 泉陽機工㈱ | 204 | 4 | 345 | ▲ 40.9 |
| 14554 | ㈱カプコン | 202 | 12 | 300 | ▲ 32.7 |
| 15066 | ㈱東京サマーランド | 195 | 12 | —— | —— |
| 15868 | ユニバーサルリース㈱ | 185 | 8 | 115 | 60.9 |
| 16364 | ㈱岡本製作所 | 178 | 3 | 174 | 2.3 |
| 17103 | ㈱ティアンドエム | 171 | 2 | 154 | 11.0 |
| 17434 | 須貝興行㈱ | 168 | 3 | 217 | ▲ 22.6 |
| 17772 | シグマ商事㈱ | 164 | 12 | 184 | ▲ 11.8 |
| 18256 | ㈱マタハリー電気商会 | 160 | 11 | 145 | ▲ 10.1 |
| 19799 | ㈱琥珀 | 146 | 9 | —— | —— |
| 20190 | ㈱コインゲーム | 144 | 9 | 87 | 65.5 |
| 22068 | ㈱神戸ポートピアランド | 131 | 3 | 176 | ▲ 25.6 |
| 22880 | ㈱エキスポランド | 126 | 3 | 132 | ▲ 4.5 |

上の表は全国法人所得ランキング2万5千社のうちAM業界関連分。「変」は変則決算分

# 上月会長、菱川社長に

## コナミ工業、コナミグループでトップが交替

上月景正会長

菱川文博社長

コナミ工業㈱（本社神戸）は五月二十八日の株主総会後の取締役会で、創業者の上月景正社長が代表取締役会長に就任、代表取締役会長の菱川文博氏が新社長に就任するとの役員異動を決め、六月一日付で実施した。

これは会長職と社長職を交代したもので、二人とも代表取締役であることに変化はない。同社ではこれまでソフトウェア開発企業として、大証上場、世界的販売網、CIの確立、開発ビル建設と本社移転など積極的に展開してきたが、さらに思い切った〝進化〟により総合ソフトウェア企業として転身していく段階に入り、このため会社経営全般を菱川社長が統轄し、上月会長は新規事業の開発、技術分野の充実に専念することになった──と説明している。上月会長の担当する新規事業は昨年末開始した雑誌出版のほか、ビデオや映画など映像分野のソフト開発とされており、ゲーム関係は含まれていない。このため上月会長は、まったく新しい事業分野での開発に専念することになる。

菱川氏は十九年神戸商業大学中退。二十一年復員後、兵庫県庁に入り、四十九年青少年局長、五十一年県民局長、五十四年企画部長を経て五十八年に退官。五十九年一月コナミ工業に入社、代表取締役会長となっている。兵庫県出身。六十二歳。

今回の異動によりAMゲーム機関係は国内外とも、菱川社長が担当することになる。このため子会社のコナミ㈱（本社東京）、海外の米国コナミ社（本社シカゴ郊外）、英国コナミ社（本社ロンドン）、西独コナミ社（本社フランクフルト）でも菱川氏が新社長となる。

# 「北京遊楽園」にオープン

### 龍潭公園内

## トーゴが中国の遊園地建設で本格的に進出

中国の北京市内に大型遊園地「北京遊楽園」が四月十九日にオープンし、北京では大きな話題となっているが、同遊園地の遊園施設からゲーム機まですべての機械を、㈱トーゴ（本社東京、山田敷夫社長）が納入、設置した。同社として中国市場への本格的進出は、これが初めてとなる。

同社では五十五年四月に、遊園施設「ムーンロケット」と定置型乗物機二機種を中国へ寄贈（北京市内中山公園に設置）して大いに感謝されており、中国ではこれが本格的遊園地作りに取り組むきっかけともなっている。山田社長は「七年前の寄贈が機縁となって、今回の遊戯機の大量納入に結びついた」としている。

「北京遊楽園」は北京市の東南部にある龍潭公園（総面積百三十万平方㍍）の中に新設されたもので、総面積は四十万平方㍍。同園の経営に当たるのは日本と中国の合弁企業「北京遊楽園有限公司」（高橋英明社長）で、同企業がトーゴの機械を買い取り、設置はトーゴが行なった。当面はトーゴの技術陣が同園に常駐し、メンテナンスなどを指導している。

同園は園内に十一万平方㍍の湖があり、この湖に浮かぶ七・七万平方㍍の島が、遊園機械設置ゾーンとなっている。同ゾーンが第一期工事としてオープンしたもので、あとの敷地にはSCやスポーツ施設、レストランなどが第二期工事として建設される予定になっており、これが完成すれば中国では有数の一大レジャーゾーンとなる。

トーゴが設置した機械は、遊園施設が十五機種、バッテリーカー十機種、定置型乗物機十数機種、ボート百台、アーケードゲーム機約二十台と、機械台数にすると計約百六十台にのぼる。その主なものは次のとおり。

「大観覧車」＝高さ六十二㍍で四人乗りゴンドラ四十六台が回転（定員百八十四人）。北京市内を眺望でき、夜間には電飾が点灯することで大人気になっている。

この観覧車に劣らない人気を博しているのが、宙返りコースターの「ループ&スクリューコースター」＝四人乗り車両が五両編成で定員二十人乗りのもの。

「大海賊」＝八十八人乗りの円形の船が、荒波の中を進むように傾斜しながら高速で回転。このほかコース全長二百七十㍍の「スカイサイクル」、高さ十六㍍の「飛行塔」、全長百二十㍍の急流滑り「ウォーターパレード」、「ビックリハウス」、「メリーカップ」、「チェーンタワー」、「スカイジェット」。エアーアクション遊具三機種。レール走行式では全長三百㍍で三百五十㍉ゲージレールの「新幹線」、全長一㌔の「モノレール」。バッテリーカーは、ぬいぐるみ式の「メロディーペット」のみ。ボートはペダルを踏んで進む「足こぎボート」。アーケードゲーム機についてはガンゲームやモグラ叩きなどで、TVゲーム機は設置していない。

同園は入場料制で一人一元（九十円前後）で、遊戯機の利用料金はコースターが四元、大観覧車が二元などで、一回〇・五元から四元まで。ちなみに中国の労働者の月給が平均八十元前後というから、同園で遊ぶとけっこう高いものにつくが、中国では珍しい施設が多いためかなりの入場者で賑わっているそうだ。開園時間は朝九時から夕七時半までとなっている。

なお中国での同社製遊園施設はこのほか、瀋陽市の北陵公園に高さ三十二㍍の「観覧車」が設置され、五月七日オープンした。これは瀋陽市の姉妹都市となっている神奈川県川崎市が、姉妹都市提携五周年を記念し、トーゴから買い取った観覧車を、瀋陽市に寄贈したもの。

北京遊楽園オープンのようす（上の写真）、飛行塔や急流滑りなど

北京市内を一望でき人気の高い大観覧車（上の写真）と、「大海賊」の動きに見入る来場者たち

北京遊楽園の湖に囲まれた遊園地ゾーンのイラスト（同園発行のもので１部約30円で販売）

## 特許・実用新案 出願公告・公開（5月14日～31日）

特許庁に出願された特許および実用新案の公告ないし公開のAM業界関連のものは次のとおり。記事内容は、公告／公開の日付、発明／考案の名称、出願人、公告／公開番号、出願番号の順に掲載。なお(請)は審査請求のあったものを示している。具体的な内容については、各地の発明協会などにお問い合わせ下さい。

### 特許出願公告

五月二十七日＝「ビデオ遊技機」、㈱大一商会（愛知）、62-24111(前)、54-149488。

### 実用新案出願公告

五月二十二日＝「宙返り遊戯装置」、㈱トーゴ（東京）、62-20233、55-190662。

### 特許出願公開

五月二十日＝「テレビゲーム装置」、コポ・プレッイジオンスアパラーテ・アクチェンゲゼルシャフト（スイス）、62-109586。61-199192。

五月二十六日＝「家庭用テレビゲーム機」、任天堂㈱（京都）、62-114581、60-255975。

五月二十九日＝「スロットマシンの入賞チェック装置」、㈱ユニバーサル（栃木）、62-117582、60-256760。

### 実用新案出願公開

五月二十日＝「遊技機器」、松下電器産業㈱（大阪）、62-78976、60-171332。「ゲーム機」、㈱テーカン（東京）、62-78984、60-168969。

五月二十六日＝「サッカーゲーム盤」、トミー工業㈱（東京）、62-82087、60-171748。「サッカーゲーム盤のセンタリング装置」、トミー工業㈱（東京）、62-82088、60-171749。「スロットマシン」、㈱西原商会（大阪）、62-82089、60-172845。「感圧導電ゴムスイッチを備えたゲームコントロール装置」、横浜ゴム㈱（東京）、62-82090、60-172995。

五月二十九日＝「スロットマシンの入賞ライン表示装置」、㈱ユニバーサル（栃木）、62-84484、60-174893。「スロットマシン」、高砂電器産業㈱（大阪）、62-84485(請)、60-175597。「ジャンケンさいころセット」、野沢敏男（栃木）、62-84486(請)、60-176377。「自在走行車」、トヨタ自動車㈱（愛知）、62-84490(請)、60-176229。



# 事故防止を重点的に

## JAPEA第7回通常総会、事業計画に加える

全日本遊園施設協会（本部東京、山田三郎会長、正会員四十五社、JAPEA）では五月二十一日、三重・志摩の旅館「富久潮」で第七回通常総会を開き、事業年度の移り変わりに伴う予決算案、事業報告および計画案をそれぞれ審議、承認した。

同総会には委任状十七社を含む正会員四十四社が出席。冒頭、山田会長が「会員の和が大事だということで、昨年度は親睦会などを多く開いた。今後も和を重んじながらいろいろな活動を進めていきたい」と語り、同会長が議長となって議案審議に入った。

六十一年度事業報告案および収支決算案、六十二年度事業計画案ならびに収支予算案は、配布されたそれぞれの議案書の全文を事務局が朗読した後、いずれも異議なく承認された。

事業計画については、これまで毎年ほぼ同じ内容の八項目を踏襲してきていたが、最近遊園施設の事故が相次いで発生していることを重く見て、今回はとくに「遊戯施設の安全を推進し、事故を防止するための活動を強化する」という項目を第二番目に加えた。そしてこれを積極的に推進していくための委員会（仮称「安全対策推進委員会」）を設置することになった。

山田会長は「遊園施設の事故の多発は、業界全体に良くない影響を及ぼすので、安全管理の推進については最優先して積極的に取り組んでいきたい」と述べた。

このほかの事業計画は前年どおりで、遊戯施設の安全、運行管理に関する趣旨の周知徹底と講習会の開催、協会と会員の繁栄のための事業と広報活動、遊戯施設に関する諸法規とその適用についての諸官庁との折衝、定期検査報告書の取り扱いについての協力、関係団体の計画で同じ目的の事業への参加、会員の懇親を深める努力、業界秩序を維持するための活動、遊戯施設台帳の整備――となっている。

このほか、尾崎悦郎事務局長が同協会常務理事に就任したことなど、同総会直前に開かれた第三十四回理事会の決定事項（同理事会記事参照）が報告された。

なお同協会事務所（本部）は一昨年十月から仮移転していたが、元の事務所ビルが解体されこのほど新ビルが完成したのに伴い、この新ビル十階に五月一日移転した。所在地は次のとおりで電話は従来どおり。

全日本遊園施設協会事務局＝東京都渋谷区渋谷一の十の三、スタープラザ青山、一〇〇二号、☎四九八―四七六七。

### 倫理規定

全日本遊園施設協会

全日本遊園施設協会会員（以下「会員」という。）は、下記の規定を遵守し、円満で明朗な業界を創り、一層の団結と発展を期するものとする。

記

1．会員は社会ルールを遵守し、公正、かつ、清潔な競争のもとに相互発展を図り、みだりに業界の秩序を乱すような行為は行わないものとする。

2．会員は顧客に対し、常に適正な取引を行い、苦情等があれば相互信頼のもとに速やかに是正に努めるものとする。

3．会員は他の会員が既に行っている営業の権利を尊重するとともに支援協力し、また、他の会員が既に行っているアイディア、デザイン等は、その創造権や工業所有権の有無に拘わらず、これを尊重するものとする。

4．会員は政府機関や公共機関に対し、適正な方法で協力し、会員の事業に関連するあらゆる法令、規則を遵守すること。

5．会員は常に顧客に満足を与える施設を提供するため、技術の向上に努めるものとする。

6．会員は各々の施設の運行に関し、常に安全管理義務を自覚し社員に対して計画的な教育を行うとともに、これら施設の運営に携わる第三者に対しても教育の徹底を勧奨するものとする。

7．会員は、この規定を遵守し、顧客への不信を招いたり、相互信頼を傷つけるような商行為は全て排除し、業界発展に寄与するものとする。

以上

### 総会直前のJAPEA理事会

# 「倫理規定」承認

## 公正な競争めざし、とりあえず

全日本遊園施設協会（本部東京、山田三郎会長、JAPEA）では五月二十一日、第七回通常総会の開催直前に総会と同じ会場で第三十四回理事会を開き、総会提出議案を審議したほか、同協会「倫理規定」を決定、また事務局長の尾崎悦郎氏を常務理事に選任した。

総会提出議案については、事務局作成による予決算案、事業報告および計画案が、それぞれ原案どおりで了承された。

同協会の「倫理規定」については、山田俊夫副会長の提案によりこれまで懸案事項とされてきていたものだが、今回同副会長と平賀文夫副会長が作成した倫理規定案が提出され検討、承認となった。倫理規定作成の趣旨については、「公正なる競争原理に立ち、互いに切磋琢磨し相互繁栄を図ることを目的とし、無謀な競争などにより業界の秩序を乱し社会的失笑をかわないようにする」というもの。内容について両副会長は「あまり具体的すぎたり、懲罰的なことを加味すると、遊園地オーナーなど対外的に不信を抱かせることにもなりかねない。従って抽象的精神論に流れる形となった。もしこの規定に反することが起これば、理事会で討議し円満に解決するよう努めるが、この内容はすべて当然守るべきことばかりである」と説明。同規定はルール遵守、適正な取引、他社ロケの営業権の尊重、相互信頼を傷つける行為などの排除など七項目から成っており、会員には後日、文書でこの周知を図ることになった（全文は上のとおり）。

尾崎悦郎氏の常務理事就任については、山田副会長が提案し同理事会が承認、これを受けて山田会長が任命した。これは山田副会長の提案理由によると、とくにAMショー委員会のJAPEA側委員の代表は、事務局から派遣したほうが連絡その他が円滑に運ぶこと、また「JAMMAペースで運営される同委員会に、わざわざ副会長が出向く必要はない」ということなどから、事務局長を理事として派遣することになったもの。なおショー委員会にはもう一名、山田和幸氏（泉陽興業㈱東京支店次長）が出席することになった。

このほか①AMショー二十五周年の記念事業を「記念事業委員会」（菱川文博委員長）が検討しているが、JAPEAとしては「JAMMA主導で進めており、内容がゲーム機中心」（山田副会長）であることに不満としながらも、「当面は静観する」ことになり、②JAPEA機関誌「アミューズメント産業」の発行所㈱アミューズメント産業出版（本社東京、山県宗夫社長）の役員として、同協会から取締役に真砂光生氏（真砂工業㈱）、監査役に鬼頭雅美知氏（三和鉄工㈱）を推薦、同社へ派遣すること――などを決めた。

また新入会員として、コスモランド㈱（本社大阪、近成治郎社長）を承認。これで同協会の正会員は四十五社となった。

上の写真はJAPEA第34回理事会、下は第7回通常総会のようす

### 東京「営業者大会」に代え

# 所轄ごとの集会へ

## さらに所轄ごとの団体結成の計画

東京都アミューズメントマシン・オペレーター協会（中西昭雄会長、TAMOA）は東京都ゲーム場営業者協会（真鍋勝紀会長、ゲーム場協会）とともに、都下の全「八号」営業者を対象とした「東京都ゲーム機設置営業者大会」（仮称）を開く予定だったが、これを中止し、警察署単位で八号営業者集会を開くことを検討しているもようである。

これは警視庁によるゲーム機規制案検討に端を発し、TAMOAとゲーム場協会の執行部が三月九日の打合せ会合に基づき、四月中旬に「大会」を開くとしていたもの。「大会」開催のための実行委員会がその後、作業を進めたもようであるが、まず四月中旬の予定は五月十二日へと延期になり、さらに「大会」自体は中止となったもようである（計画が流れているため事実上の中止であるが、関係者らは「中止」とはしていない）。

これについては四月二十八日に、タイトー会議室で開かれた「東京都ゲーム機設置営業者大会発起人会」で、「大会」計画を当面見合わせ、警察署単位の営業者集会を開く方向で検討していく、との確認がなされたためほぼ確実となったもの。当面できるところから着手することになり、両協会から各三名の担当者をつけて、検討を始めることになった。

このため「準備会」がその後五月十二日、十九日と開かれたが、警察署単位の営業者集会はその所轄単位の団体結成を目的とすることへと固まりつつある。構想では所轄単位に全「八号」営業者に参加を呼びかけ、営業者団体結成へと進める。そのため、結成されるべき団体の規約、入会手続き（会費など）の検討を進めるとのこと。これらが固まり次第、とりあえず渋谷など都内二ヵ所で営業者集会を開催することを検討するもようだ。

なお以上の動きとは別に、警視庁では「八号」営業に関する管理者講習会を方面本部別に、臨時に六月から九月にかけて開催するもようである。業者側も警察側も、横行する遊技機賭博に対して何らかの対策を講じる必要に迫られつつある。

愛知ゲーム機OP協総会

# 役員は全員留任

## 当面、養成講座に全力を挙げる

愛知県ゲーム機オペレーター協会（事務局名古屋市、加藤駿介会長、会員七十五社）では五月十六日、名古屋市内のサンプラザで今年度定時総会を開き、事業年度の移り変わりに伴う予決算案、事業報告および計画案を承認、また役員改選の結果、全役員を留任とした。

同総会には委任状三十二社を含む六十社が出席。松本昭夫理事（㈲タイガーレジャー）が司会役となって進行。まず加藤会長が挨拶を兼ねて、六十一年度の事業報告を行なった。この後、三浦保夫理事（㈱サンスイ）を議長に選出し、議事が進められ、六十一年度収支決算案を審議、異議なく承認した。

六十二年度事業計画案については、加藤会長が説明し協力を求め、次の五項目が承認された。①会員シール（新年度分）配布、②組織の拡大（準会員の加入促進）、③第七回青少年指導員養成講座への積極的参加、④広報活動の充実（会員への情報提供紙を検討）、⑤健全営業の推進。

このうち指導員養成講座については、同講座の実行委員となっている神出英夫氏（㈲神出商産）から開催要領（本紙前号参照）の説明があり、多数の参加が要請された。なお五月下旬に参加申し込みが締め切られた結果、募集百名を超える百二名の申し込みがあった。予定を上回る人数が集まったことについて加藤会長は「当協会役員ら関係者の尽力によるもの」としている。

六十二年度収支予算案は松本理事が説明し、原案どおり異議なく承認された。

役員の改選については任期満了に伴うものだが、「現態勢でもう一期続けてもらいたい」との意見があり、これが承認され全役員が留任と決まった。

以上の議案審議終了後、売上税問題、警視庁が検討中のゲーム機規制の問題、ゲーム料金をめぐるロケ同士の競争の問題、賭博機問題などについて意見交換が行なわれた。

JAPEAがAM施設で

# 神戸祭りに参加

## 委員会のもと18社が営業協力し

神戸市では、神戸港が今年で開港百二十年を迎えることを記念し「神戸開港百二十年祭」を開催。これは春と夏の二回に分け、春の祭典は四月二十九日から十九日間、ポートタワーの東側にこのほどオープンしたメリケンパークをメイン会場として、市内全域で多彩なイベントなどが行なわれたが、このメリケンパークの遊園地部分「ちびっこランド」を、全日本遊園施設協会（JAPEA）の有志十八社が担当、運営に当たった。

神戸開港120年祭「ちびっこランド」のゲート、ゲーム場のようす

JAPEAでは六十年の「コウベグリーンエキスポ」および六十一年の「グリーンフェスタこうべ」と、神戸市が行なうイベントの遊園地部分を担当してきた実績があることから、今回も同じ方式で同協会の会員有志が運営委員会（鬼頭雅美知委員長・三和鉄工㈱）を設置し、会員から参加を募ったもの。その結果十八社が集まり、遊園施設十機種、定置型乗物機十五機種、バッテリーカー十四機種、ゲーム機関係約五十五台を設置、運営し、期間中に全機械の売り上げが二千三百万円となった。なおこのうち三%を、協会特別会費として同委員会からJAPEAの会計に繰り入れることになっている。参加会員とその運営機械は次のとおり。

朝日科学模型遊園㈱＝「ウォーターピロー」（水を入れたマットの上に大阪テント製エアーアクション遊具「サーカスダンボ」を設置したもの）、定置型乗物機数台。㈱岡本製作所＝「アストロライナー」。㈱大阪娯楽機製作所＝レール走行式乗物機「フェニックス号」（機関車と客車五両編成で定員三十人）。㈱大阪テント＝新エアーアクション遊具「カイゾク船」（大きな船の中に海賊人形、ボールプール、縄ばしごを設けたもの）。加藤工業㈱、関西娯楽㈱、久竹娯楽㈱＝三社とも定置型乗物機とアーケードゲーム機、ボール投げなど設置の「ダウンタウン」。小宮スポーツセンター＝トランポリン。三和鉄工㈱＝「トップスインガー」。㈱JRE＝定置型乗物機、アーケードゲーム機、「ダウンタウン」。㈱渋川商店＝定置型乗物機、「ダウンタウン」。泉陽興業㈱＝「キディボート」（クッション付きの円形バッテリーボート）、「サファリペット」、「ダウンタウン」。タスコ㈱＝エアーアクション遊具「親子パンダ」と「エアーメイズ」。㈱トーゴ＝定置型乗物機、バッテリーカー「メロディーペット」、アーケードゲーム機。㈱日輝商会＝定置型乗物機、アーケードゲーム機、バッテリーカー。日邦産業㈱＝「ミステリーマンション」（お化け屋敷）、バッテリーカー。㈲ファンハウス＝「ダウンタウン」。明昌特殊産業㈱＝「カーニバルプラザ」。

なお神戸市開港百二十年祭の夏の部は〝海の祭典〟として、七月二十日から六日間開催されるが、これには遊園地部分は設置されない。

群馬健娯協第3回通常総会

# 来ひん交え懇談

## 県警、遊技機賭博の増加指摘

群馬県健全娯楽業協会（事務局高崎市、吉村敬一郎会長、会員二十二社）では五月二十日、群馬・伊香保温泉のホテルきむらで第三回通常総会を開き、事業年度の移り変わりに伴う予決算案、事業報告および予算案を承認。また同総会終了後、全日本アミューズメントマシン・オペレーター連合会（AOU）の中西昭雄会長と、県警および県防犯協会から担当官を招いての懇談会を行なった。

同総会には十五社が出席。相川富男理事（㈲ファミリー・レジャーシステム）が議事進行役となって進められた。冒頭、吉村会長が挨拶に立ち、「新風営法施行後三年たって、八号許可営業の状況はようやく落ち着いてきたが、Gマシンについては問題化している。健全な業界をめざして、さらに団結を強めたい。また、ビリヤードがはやっているが、これが健全娯楽にプラスになるようであれば、AM機とのかかわりも考えていってもいいのではないか」と述べた。

六十一年度事業報告案および収支決算案は、原案どおり承認された。

六十二年度事業計画案については、会員から意見を聞き、会員増強とGマシン撲滅を重点項目とし、警察と連携をとりながら進めていくことになり、具体的には理事会で検討するということで承認された。これに伴う予算案についても、概要が説明され承認となった。なお会員増強については、営業形態を考慮し、会費負担を軽減した準会員制度を設ける方向で検討することになった。

新入会員として、データイースト㈱、㈲オリジナル群馬の二社が紹介された。このほか吉村会長から、AOUの活動などについての報告があった。

来ひんを交えての懇談会では、吉村会長の挨拶の後、AOUの中西会長が「業界は新風営法に慣れてきたところだが、賭博機営業がまた増えてきた。東京都の協会（TAMOA）では、アングラ撲滅のため所轄署単位の組織作りに取り組んでおり、大阪の協会（OAO）はすでに大きな成果を収めている。AOUの会員が賭博機撲滅を積極的に進めることにより、業界のイメージは良くなる」と述べた。これに関連して、同協会員であるとともにOAO副会長も務めている㈱富士リースの山本英二社長が、所轄署とともに進めているOAOの組織強化策を説明し、「一番のメリットは健全業者と違法業者の色分けがはっきりすることだ」と語った。

来ひんの県警本部防犯課の倉田義夫係長は「賭博機営業は群馬県でも問題になっている。昨年は十二件、二百十一人を検挙し、今年は現在までに三件、五十六人を検挙した。皆さんの協力も得ながら、賭博機営業を撲滅したい」と述べた。

県防犯協会の西田槌三専務理事は「県内にはもう一つのオペレーター団体があるが、なんとか一本化できるよう協力する。組織への未加入業者の加入については、防犯協会としても積極的に取り組んでいきたい」と語った。また同協会顧問である県行政書士会の曽根清会長からも挨拶があった。

群馬健娯協第3回総会・懇談会にて、上の写真は挨拶するAOU・中西会長（中央）、県警・倉田係長（左）、群馬健娯協・吉村会長（右）

京都健娯協が府警の提案で

# 機械シールを検討

## 環境浄化協会の発行に協力して

京都府健全娯楽業協会（玉村勝美会長）では、京都府警からの提案として賭博に使用される遊技機の設置を防止するための「標章シール」貼付方式を検討中である。

これは四月二十四日、玉村会長らが府警本部を訪れた際に、防犯課山田警部から「府下の遊技機賭博撲滅のため、七号営業で実施し成果を挙げている〝遊技機付加装置等登録制度〟を参考に、八号営業でも標章シール貼付を制度化することで、効果を上げたい」との提案があり、賭博に使用されるおそれのない遊技機に府風俗環境浄化協会が発行するシール（有料）を、健娯協の協会員に限り発行、それぞれ貼付するという方向で検討が開始されているもの。

五月二日の理事会で、基本的にはこのシール貼付方式に協力することを確認したが、実施に向けていくつかの問題点があり検討が続けられている。



実案権事件終結に伴ない

# 関係者を慰労

## JAMMA・著作権問題委

日本アミューズメントマシン工業協会（事務局東京、中村雅哉会長、JAMMA）の、いわゆる〝遊戯装置付きテーブル〟実用新案事件が同実案権自体の消滅により終ったことにより、著作権問題等対策委員会（末角要次郎委員長）が五月十九日、東京・永田町のキャピトル東急ホテルで、事件を担当した弁護士、弁理士を招いて事件終結の懇談会を開催した。

同懇談会に出席したのは弁護士の居林与三次氏と、弁理士の蕚優美氏、蕚経夫氏、成田敬一氏（いずれも蕚特許事務所）と、中村会長、末角委員長ら著作権問題等対策委員会のメンバー。居林氏らは五十五年春に起ったこの事件をずっと担当してきたことになる。

冒頭、中村会長は「業界が成長する過程で乗り越えなければならないハードルのひとつで、〝業難〟でもあった。闘いは厳しかったが会員の団結で今回の成果を勝ちとって、本当によかった」と述べ、居林氏らに感謝した。

末角委員長は「今回の成果については感慨もひとしおであると思う。将来、このような問題が発生するようなことがあっても積極的に対処し、正面から解決していきたい。これを機会に業界が力強く発展するよう努力したい」と挨拶した。

引続き日南香専務が、その後（二十一日）会員に配付した資料に基づき、八年間にわたる事件の経過を報告、関係者の労をねぎらい、その後昼食をとりながら懇談した。

上の写真はJAMMAの「懇談会」、下は健娯委（5月19日）のようす

論潮

# 忙しい業務

最近のAMゲーム機市場の低迷ぶりはいったい何に基づくものだろうか……。こういうつぶやきがますます強くなるなってきているように思う。市場低迷を打開するような画期的なゲーム機がない、というのは新製品に頼っておればよいという態度からくるもので、容易に納得できない。ゲーム機の開発はそれまでの開発水準をもとに行なわれるものであり、そうした積重ねの上に立つものである以上、いきなり画期的なものが現われるのを期待することが、そもそもおかしいのである。

オペレーターは機械を仕入れおればよい、というわけではない。いくら自動機械で人手がかからないと言っても、それを利用するプレイヤーへの配慮がなければ、オペレーターは必要ないことになる。機械に全面的に頼り切るのではなく、機械を管理運営（オペレート）するからこそオペレーターなのである。それが改めて認識される必要があると思われる。

難しいゲームについては前回述べたが、単に難しいだけでなく、とっつき難いのも困る。ゲームのルールをわかりやすくプレイヤーに伝える必要性がある。難しいゲームを楽しむのは一部のプレイヤーであっても、全部のプレイヤーではない。やはり、とっつきやすくゲームに親しめて、親しめるからこそそのゲームの楽しさがわかる、そういうものが望まれる。ましてやゲーム場を管理、担当する者がいないとか、まるで暗いイメージの店であるとか、プレイヤーが快く楽しめる雰囲気にないところは論外だろう。プレイヤーが気兼ねなく楽しめる環境をオペレーターは確保しておかねばならない。この意味でオペレーターは本来忙しい業務であるはずである。

一方、いぜんとして氾濫する賭博遊技が、AMゲーム市場を狭くしている。最終的には警察当局の取締りによるしかないが、そのためには健全なAM業者が真剣に訴えかける必要があるだろう。

JAMMA・健娯委による

# 〝適用除外〟承認

## 例外承認の後の手続き確認も

日本アミューズメントマシン工業協会（JAMMA）の健全娯楽推進委員会（岡田和生委員長）では五月十九日、東京・永田町のTBRビルで第三十二回会合を開き、JAMMAの「健全化を阻害する娯楽機械防止の機械基準」に該当するが例外的に適用を除外するという〝適用除外〟手続きを行なった。

これは同委員会が会合を開くごとに、それまで審査請求のあった機種に関してそのつど審査し、承認手続を進めてきているもの。当然ながら、承認される機種については台数、販売先など制限されており、販売先から念書をとるなどの手続きが必要とされている。

今回の会合では、タイトーの「ファイアー・クラッカー」、ジャレコの「スーパールーレット」、セガ社の「スーパーダービーII」の三社三機種のメダルゲーム機について例外的な適用除外が認められた。これらはいずれも先に例外承認を受けていた機種で、台数を追加するための追加申請分。

なお今回の会合では委員から、「例外承認を受けた機種について、その後どうなっているか追跡調査をする必要がある」との意見が出された。これは「例外規定」に基づいて手続きがきちんと行なわれているかどうか確認するよう求めたもの。次回会合で検討するとしている。

大レ協・第8回定例総会

# 共同購入を改善

## 4月例会の決議を確認し推進

大阪レジャー機器㈿（事務局天王寺区、峯久理事長、組合員十八社）は五月十八日、三重・志摩の「新賢島荘」で第八回定例総会および五月例会を開き、四月例会（四月十六日）で決議した「共同購入の基本的改善」を再確認した。四月例会以降同組合ではメーカー、業界紙を除いた組合員だけで会合を進めており、ゲーム基板などの共同購入で決意を固めている。

四月例会は大阪・森の宮の青少年会館で開かれ、AOU、OAOの活動報告に続いて、組合が行なってきた共同購入の方法について抜本的に改めるとの意見に基づき討論、次のように決議した。①従来メーカーから仕入れていたのを改め、より低価格で仕入れることのできる複数の販売業者から仕入れる。②このため組合員はそれぞれの取引業者から取引価格をそのつど事務局に報告、最も安い価格の販売業者に一括注文、決済する。③取引業者名などは明らかにせず、販売業者同士のトラブルなどを避けるほか、組合員に不信感を抱かせるような販売業者とは取引きを停止するなど配慮する。

これは同組合が組合員のために、ゲーム基板などを共同購入するに当たり、より低価格で仕入れるためのもので、一段と組合員が結束して進めようとしている。同組合では四月例会での決議に基づき早速実施し、五月例会でもこの方針を再確認した。

定時総会では組合員が委任状六社分を含み十六名出席、田中熊雄副理事長が議長となって議事を進めた。六十一年度事業報告案と会計報告案、六十二年度事業計画案と予算案が、道風敏明副理事長と照屋稔理事から説明され、いずれも承認され議事を終えた。今回の総会の総合司会には松下実人副理事長が担当、総会終了後は懇親会を開いた。

飲料自販オペレーターによる

# 自動販売協会設立

## 食品衛生の徹底などめざして

飲料自販などのオペレーターの全国統一組織、日本自動販売協会（事務局東京、広瀬篁治会長、正会員百六十四社）が四月二十日に発足、自販機業界の歴史に新しいページを記すことになった。

これは従来からの北海道、東北、関東、東海、北陸、関西、中国、九州の八地区「自動販売協議会」が、全国団体の食品飲料自動販売㈿（事務局東京）を世話役に全国統一化したもので、各自動販売協議会は新協会の支部に改編される。

新協会は自販機営業における食品衛生の徹底、業界秩序の維持、社会的地位の向上を主な目的に、長期的な活動を進めるとしている。なお、販売物品ごとのオペレーター協会とは異なるものになるもようである。



# 営業、製造部が移転

## データイースト、開発部拡充で

データイースト㈱（本社東京、福田哲夫社長）では五月末から六月初めにかけて、営業部門を総務部門のある上荻の本社ビルへ、製造部門を千葉工場へ移し、研究所ビルの開発部を拡大した。

これはゲーム機、ゲームソフトの開発に力を入れるためのもので、研究所ビルは社長室と開発部で全部占めることになる。

国内営業部（営業部、業務課、リース課）、海外営業部、新規事業推進部＝東京都杉並区上荻二丁目三十一の十二、☎三九二－四一五一。

製造部、サービスセンター＝千葉市新港二百十九の六、データイースト千葉工場内、☎（〇四七二）四七－五六七九（製造部）、五七二五（サービスセンター）。

**本社移転**

コアランドテクノロジー㈱＝東京都品川区北品川五丁目三の二十一、御殿山ホワイトビル、☎四四九－六一三一、松田規義社長。

㈱ダイナ（旧社名・㈱ダイナコンピュータサービス）＝大阪市平野区瓜破二丁目三の四十八、☎七〇七－九二六八、飯田正道社長。

**営業所開設**

コナミ㈱・札幌営業所＝札幌市中央区北一条西五丁目二の九、北一条三井ビル、☎（〇一一）二三二－三七七八、酒井雅人所長。

ビデオシステム㈱・東京営業所＝東京都千代田区岩本町一の十二の七、三鈴ビル、☎八六三－六五八九、富岡清治所長。

**代表者異動**

㈱後楽園ロコモティヴ＝東京都文京区後楽一の三の六十一、☎八一一－二一一一、林有厚社長。

# 全国市街地ゲーム場

## オペレーションの実態とオペレーターの意見

第38回

## 横浜・駅前

横浜駅周辺はここ数年来、変ぼうが著しい。JR線（三本）、東急東横線、京浜急行線、相鉄線、市営地下鉄の七本の電車が乗り入れる一大ターミナル横浜駅は一日の乗降客が約三十二万人、駅の西口と東口を結ぶ連絡通路の利用客は約百七十万人におよぶ。この多大な移動人口をバックに駅西口と東口には巨大なショッピング・ゾーンが形成されている。西口には高島屋、三越、岡田屋モアーズ、相鉄ジョイナスなど百貨店、SCが七店あり、その周囲には大小の商業ビルが続々建設されている。また東口には昭和六十年秋に日本最大の売場面積を持つ横浜そごうがオープンし、同デパートを中心に東口の総合整備計画が進行中である。地下街も大規模で西口には「ダイヤモンド」、東口には「ルミネ」と「ポルタ」があり、それぞれ連絡通路で結ばれている。

商圏は駅東口に伸びているが、ゲーム場については西口に集中しており東口には見あたらない。

西部リース運営の「ゲームイン・パラダイス・アレー」（上の写真）と「セブンアイランド」

上の写真は「プレイヤーには好みの店がある」と言う「セブンアイランド」の須藤淳一店長

地元オペレーターによると「東口は西口に比べイメージが地味であるためゲーム場には向いていない」とのこと。

さて西口に集中しているゲーム場も新風営法の施行後大きく変わった。現在営業している店の数は、ゲーム場が十二軒、屋上ロケが三軒の計十五軒であるが、法施行以後開店したところが六店（うち屋上が一店）で競争が激化している。しかしゲーム料金は一プレイ百円が主流となっており過当競争の気配はない。

あるオペレーターは「ダンピングは仲間同士で首を締め合うようなもので何の得にもならない。この地域ではそんなことをしなくてもやって行けるはずだ。五十円プレイの店も少しはあるようだが一定の枠を決めてやっていると思う。しかし、これ以上ゲーム場が増えたらどうなるか分からない」と語っている。

また別のオペレーターは「ダンピングすれば学生客は多少増えるかも知れないが、二倍にはならないので結局は売上は下がる。われわれにとって今一番の問題は基板が高すぎるということだ。新ゲームに替えてもメーカーが言うほど売上げが上がらない。新しい基板を仕入れようと思う時は、いつも悩んでいる」と語る。なお賭博機による違法営業は多いようだが、横浜駅周辺

「セガ・パソピアード」（上の写真）の外観は白色が基調の山小屋ふうのデザインで若者に好評。下は同店（1号店）の店内のようす





## 営業努力で堅実な運営

壁面や天井に鏡を効果的に使った「アメリカン・グラフィティ」の店内。同店はメダルゲーム機のないアーケードゲーム場として人気

ではあまり目立たないとのこと。

西口の中でも一番の繁華街となっている西口五番街と幸栄商店街にゲーム場も大半が集まっている。その中で最も新しい店が「ゲームイン・セブンアイランド」で昨年の六月末に開店した。営業フロアは一階、中二階、二階の三フロアで広さは約三百平方メートルであるが、ビルの中央に階段があるため七つのコーナーに分割されている。ゲーム機の設置台数は八十四台で、うちテーブル型TVゲーム機が約七十台、メダルゲーム機が九台ある。三階のTVゲーム機約十五台は、一プレイ五十円となっている。

運営は㈱西部リースで同店の須藤淳一店長は「新風営法施行後のオープンであるため、売上の比較はできないが、全般的に見て順調と言えるのではないか。確かに競争は激しいが、プレイヤーは自分の好みの店を決めているようだ。当店は学生客が主体であるため十八歳未満の午後六時以降の入店と喫煙にはとくに気を付けている」と語る。

「ゲームイン・パラダイス・アレー」も西部リースの運営である。開店は「セブンアイランド」より一ヶ月半早い。広さは約百七十平方メートル。ゲーム機の設置台数は約六十台で、テーブル型TVゲーム機が約二十五台、フリッパー三台などのほかメダルゲーム機が約三十台設置されている。大型のメダルゲーム機が多いのが特徴である。寺地洋明店長は「この店はメダルゲーム機が主体で、二十歳以上のサラリーマンをメイン・ターゲットにしている。そのため昼より夜の方が客が多く客単価も高い」と語っている。

同店は内装にも凝っており、かなり豪華な雰囲気である。来客にはコーヒー、ジュースの無料サービスを行なっている。

セガ社運営「セガ・パソピアード」は、一昨年五月に開店した。同店は真ん中にビデオのレンタルショップをはさんで、一号店と二号店に分かれている。一号店は、約五十平方メートルでテーブル型TVゲーム機を中心に約三十台が設置されている。二号店は約八十三平方メートルにTVゲーム機を十一台設置。そのうちテーブル型とシティ型TVゲーム機が半数を占めている。そしてメダルゲーム機も九台設置されている。一号店と二号店は三メートル足らずしか離れていないが、両店とも店長がいる。二号店は女性店長である。同店は場所が分かりやすく店内も明るいので学生がとくに多いとのこと。両店とも店の表と奥に出入口があり、自由に通り抜けができるようになっている。

「ジョイランド・ヨコハマ」（上の写真）と「ゲームスペース・ジャンボ」の店内。いずれもタイトーの運営

「アメリカン・グラフィティ」は㈲サン・インターナショナルが運営している。以前は一階一フロアだけだったが、昨年五月に二階でゲーム場を運営していた西部リースが他のビルに移ったため、これを引き継ぎ二階も同社が運営している。広さは一、二階合わせて約三百三十平方メートル。ゲーム機設置台数は一階七十台、二階八十台、合計百五十台である。このうちテーブル型が約百十台、コックピット型、アップライト型が十台、その他アーケードとなっており、メダルゲーム機は一台もない。同店の村田昭彦主任は「インベーダー・ゲームの頃からゲーム場をやっているが、メダルゲーム機は置いたことがない。ノウハウもないので今のところメダル機を入れる予定はない」「新風営法施行後売上は二割ほど落ちたが、営業努力により落ち込みをカバーしてい

落ち着いた雰囲気のある「ゲームスポット・ラスベガス」の店内（上の写真）、左の写真は大きな窓ガラスにビル街の夜景を描きアピールしている「ウィング」の外観

大学生の固定客により安定した運営を続けているというメダルゲーム場「ゲームファンタジア横浜」の店内のようす

カーレースの写真パネルやレースのコースなどを壁面の装飾として利用している「ガラスの城」の店内のようす。同店では軽い飲食も提供している

る」と語る。なお同社は三階にプールバーも営業している（ビリヤード台はテクモが納入）。

「ジョイランド・ヨコハマ」は㈱タイトーの運営。広さは約三百平方㍍。ゲーム機は九十二台設置されており、うちテーブル型（MTタイプを含む）TVゲーム機が約四十台、コックピット型およびアップライト型十一台、フリッパー五台などとなっている。またメダルゲーム機は三十二台設置されている。同店は昨年四月に改装され、通路に面した壁面は大きなガラス張りになっており内部の見通しがいい。また照明もゲームに支障がない程度にまで明るくなっている。同店は女性客が多いことが特徴となっており、全体の約三割を占めるとのこと。また同店は新風営法の影響はとくにないとのことである。

「ゲームスペース・ジャンボ」も㈱タイトーの運営である。約百七十平方㍍の広さでTVゲーム機を中心に約七十五台設置されている。メダルゲーム機はない。同店もガラス壁面を通して外光を採り入れている。同店の客層は学生が主体とのこと。なお同店二階（入口は別）にはプールバー「クーガーズクラブ」があり、ビリヤードの待ち時間にゲームをする客も多いとのこと。「クーガーズクラブ」もタイトーが運営している。

## 他の娯楽との相乗効果

「ゲームファンタジア横浜」は一昨年五月に開店した。運営は㈱シグマが行なっている。広さは二百八十四平方㍍。ゲーム機の設置台数は九十六台である。同店は間口が狭く入口が約二㍍足らずであるため、一階はごくわずかしかゲーム機が置けず、メインの営業フロアは二階である。機種別ではTVゲーム機が約四十台、フリッパー五台、残りの大部分はメダルゲーム機である。一階には客へのアピールが強いコックピット型を多数並べている。テーブル型TVゲーム機約三十台は一プレイ五十円となっている。

同店の小宮正敏店長は「入口が狭くゲーム場かどうか分からないというハンディがあり、開店当初は客が少なく苦労した。今では安定しており、ほとんどが固定客で学生が七割近くを占めている」と語る。

「ゲームスポット・ラスベガス」は約百平方㍍の広さで、テーブル型TVゲーム機が三十六台、コックピット型とアップライト型が三台設置されている。同店は五年ほど前に喫茶店「マイアミ」の半分をゲーム場に改造したもので、喫茶店の方にも約二十台のテーブル型TVゲーム機が設置されている。同店も学生客が多いとのこと。

なお同店とは別にマイアミ・チェーンが、約二年前にゲーム場「ウィング」を同店のすぐ近くに開店した。「ウィング」にはテーブル型を中心に約二十台の機械が設置されている。

「ガラスの城」はゲーム場とスナックを兼ねた店で、広さは約百平方㍍。ゲーム機は約二十台設置されている。㈱南幸商事の直営でゲーム機はタイトーを通じて導入している。同店によると売上げはゲームと飲食が半々であるが、ゲームの売上げをもう少し増やしたい、とのこと。

4社共同運営による「ハマボウル・ゲームコーナー」（上）と、新風営法施行で大幅縮小となった「ムービル・ゲームコーナー」（下）

### データ（順不同）

**わくわくランド**　横浜市西区北幸1-2-7、三越屋上、☎045-312-1111、本社＝㈱ナムコ（☎03-756-2311）　1

**ムービル・ゲームコーナー**　西区北幸1-3、相鉄ムービル１Ｆ、３Ｆ、☎311-1624、本社＝大和東映㈱（☎0462-74-0674）　2

**岡田屋モアーズ屋上遊園地**　西区南幸1-31、岡田屋モアーズ屋上、☎311-1471、本社＝㈱トーゴ（☎03-718-6461）　3

**高島屋屋上遊園地**　西区南幸1-6、高島屋屋上、☎311-1251、直営＝高島屋　4

**ゲームスペース・ジャンボ**　西区南幸1-10-5、☎314-7899　本社＝㈱タイトー（☎03-264-8611）　5

**ジョイランド・ヨコハマ**　西区南幸2-15-2、☎314-6078、本社＝同上　6

**ガラスの城**　西区南幸1-13-5、☎311-3481、直営＝㈱南幸商事　7

**ゲームファンタジア横浜**　西区南幸1-13-11、東真ビル１Ｆ、２Ｆ、☎321-7928、本社＝㈱シグマ（☎03-486-2841）　8

**ゲームスポット・ラスベガス**　西区南幸1-12-12、☎311-7606、本社＝山根東京本社㈱（☎03-433-6601）　9

**ウィング**　西区南幸1-5-29、☎不明、本社＝同上　10

**アメリカン・グラフィティ**　西区南幸1-5-30、☎313-3906、本社＝㈲サン・インターナショナル（☎03-486-8831）　11

**ゲームイン・セブンアイランド**　西区南幸1-5-29、☎314-2205、本社＝㈱西部リース（☎0542-58-1123）　12

**ゲームイン・パラダイス・アレー**　西区南幸1-5-24、ジョイナスビル１Ｆ、☎319-2659、本社＝同上　13

**セガ・パソピアード**（１号店、２号店）　西区南幸1-5-24、大洋ビル１Ｆ、☎311-8324、本社＝㈱セガ・エンタープライゼス（☎03-743-7438）　14

**ハマボウル・ゲームコーナー**　西区北幸2-2、ハマボウル２Ｆ、３Ｆ、☎311-4321、本社＝㈱ナムコ、㈱キープ（☎03-445-8280）、㈱アズマ（☎045-712-8552）、日本ブランズウィック㈱（☎03-355-9191）、以上４社の共同運営　15

データの見方は、左から店名、所在地、電話番号、運営者（ゲーム機オペレーター）、そして地図上の位置を示す番号の順となっている。





全国市街地ゲーム場

# 横浜・駅前

高速神奈川2号三ツ沢線　三越　岡田屋モアーズ　相鉄ムービル　ダイヤモンド地下街　シアル　横浜駅西口　横浜駅東口　東急東横線　市営地下鉄3号線　ハマボウル　新田間川　内海橋　高島屋　相鉄ジョイナス　NTT　ルミネ　ポルタ地下街　ビブレ21　ダイエー　京浜急行　根岸線　横浜中央郵便局　崎陽軒　高速神奈川1号横羽線　JR東海道本線　帷子川

以上が西口五番街、幸栄商店街のゲーム場である。同地域以外では二軒あるが、これらは付帯設備の性格が強く、売上げは他のレジャー施設に大きく依存している。

「ハマボウル・ゲームコーナー」はボウリング場、スケート場、ビリヤード場などが入ったレジャービルの二階と三階での運営。二階はスケート場とビリヤード場にはさまれた約三百平方㍍で、ゲーム機の設置台数は九十五台、主な機械はテーブル型TVゲーム機が約六十台、メダルゲーム機七十台などとなっている。三階はボウリング場の脇にテーブル型TVゲーム機が十四台設置されている。同店の運営は㈱ナムコ、㈱キープ、㈱アズマ、日本ブランズウィック㈱の四社で行なっている。

「ムービル・ゲームコーナー」は映画館五軒が入った相鉄ムービル内にあり、大和東映㈱の運営。同店は新風営法の施行前までは五十数台のゲーム機が設置されていたが、同法施行を機に大幅に縮小された。現在は一階通路にコックピット型七台とテーブル型六台、アップライト型二台の計十五台、また三階には仕切りを作り、テーブル型十三台が設置されている。同社によると一階は新風営法と消防法の規制をクリアするためにコックピット型を中心にして台数を絞り込んだ、とのことで、三階は八号営業の許可を取っている。

同店はゲームを目的に来る客は少なく、映画のついでにゲームも、という客が圧倒的に多いので、売上げは映画の人気により大きく左右される、とのことである。コックピット型の中には「スーパー・スピードレース」など古い機種もあるが、ゲームがやさしいためか意外と人気が高いという。なお「相鉄ムービル」は二年後に西口五番街の近くに移転が決まっている。

開店19年目の「岡田屋モアーズ屋上遊園地」（上の写真）と、三越屋上に今年3月オープンした「わくわくランド」にて

屋上ロケは三ヶ所運営されているが、それぞれに特徴がある。

「わくわくランド」は三越屋上に今年三月、同デパートの改装を機に開設された。ナムコの運営で広さは約六百六十平方㍍。アスレチック遊具とフワフワ、さらに「SLロケット号」の三機種をメインに定置型乗物二十七台、プライズ、アーケード機十三台など四十数台が設置されている。TVゲーム機は設置されていないが横山和則店長は「TVゲーム機のない屋上ロケは当社としては初めてとも言えるもので、当店はそのモデルケース」と語る。アスレチックやフワフワなどは他の二店の屋上ロケにはなくとくに人気が高いとのこと。機種のレイアウトは全体に直線を生かしており、見通しが良くすっきりしている。

上の写真は「わくわくランド」の横山和則店長。同店はアスレチックとエアー遊具がメイン

「岡田屋モアーズ屋上遊園地」は岡田屋開店と同時に設置されたもので十九年の歴史を持つ。㈱トーゴが運営しており広さは約六百六十平方㍍。高さ約十㍍のミニ飛行塔「ダンボ・サリー」、モノレール「おとぎ馬車」を初めとして定置型乗物十五台、TVゲーム機十七台、プライズ、アーケード機二十七台など約七十五台が設置されている。ミニ飛行塔とモノレールは開店当初から設置されているとのことで、今でも一番人気がある。海に近く塩害が発生するので、両機種の維持管理にはとくに念を入れているとのこと。TVゲーム機、アーケード機などはミニ飛行塔の乗場（二階建て）の下に設置されている。同店は新風営法の施行を機に大幅に改装され、規模は以前より若干縮小されたとのことである。なお同店は新風営法の規制対象外となっている。

「高島屋屋上遊園地」は定置型乗物二十台とアーケード機二台が設置されている。三、四歳までの幼児を対象としたロケで同デパートの運営、機械はナムコが納入している。乗物機の大部分がテント張りの下にあり、小雨でも利用できる。

横浜駅西口は大体以上のような状況である。なお東口のそごうデパートには屋上ロケはなく、簡単なアスレチック遊具（無料）が設置されているのみである。

ゲーム場の市場

# なお続く新風営法の影響
# 家庭用、遊園地は安定化

## 余暇開発センター調べ

## 「レジャー白書87」

日本人の余暇活動および余暇関連産業の現状分析、今後の見通しなどについて、昭和六十一年度の調査結果をまとめた「レジャー白書87」が、㈶余暇開発センター（東京、佐橋滋理事長）から四月二十三日発表された。それによると余暇市場全体の規模が堅調な伸びを見せているにもかかわらず、ゲーム場分野の市場は二年連続して大幅に縮小していることが、明らかにされた。やはり新風営法施行（六十年二月）による影響の大きさが、同調査でも顕著に表れており、この深刻な状況は今後もさらに続くものと見られている。本紙では同白書で分類されている「ゲームセンター、ゲームコーナー」を中心に、「遊園地」など関連種目に焦点を絞って、同白書の内容をまとめながら紹介する。

「レジャー白書」は、余暇開発センターが余暇に関する調査研究をまとめ、毎年この時期に発表しているもので、今回で十一回目となる。

余暇活動について同白書では、①スポーツ部門（二十七種目）、②趣味・創作部門（三十種目）、③娯楽部門（十九種目）、④観光・行楽部門（十種目）の四つに分類し、計八十六種目の活動調査をまとめており、「ゲームセンター、ゲームコーナー」は娯楽部門に、「遊園地」は観光部門に入っている。なおテレビ視聴や読書などは、この分類から除外されている。

まず全体的な概要について見ると、六十一年の余暇市場規模は五十四兆三千九百五十億円（前年五十二兆一千四百十億円）となり、対前年比四・四%（前回五・三%）増と、堅調な伸びを示している。

六十一年の国民総支出（名目）は三百三十兆七千五百十八億円で四・三%の伸び、また民間最終消費支出（名目）は百九十兆五千三百二十六億円で三・三%の伸びとなっており、余暇市場はこれらを上回る伸び率を示した。なお余暇市場は国民総支出の一六・四%、民間最終消費支出の二八・五%を占め、ここ数年この構成比に大きな変動はないが、民間最終消費支出に占める割合は漸増傾向にある。

余暇活動への参加人口の推計では、上位種目はこれまでの順位とほぼ変わっておらず、トップは外食（六千百十万人）で初めて六千万人の大台に乗った。次いでドライブ（五千六百九十万人）、三位は国内観光旅行（五千二百七十万人）、四位はバーやスナック、飲み屋（四千八十万人）、五位は動植物園や水族館、博物館（四千三十万人）と続いている。前年に比べるとバーやスナックなどの参加が大幅に減ったのが目立つぐらいで、相変わらず旅行や行楽が安定的に上位を占めている。

参加者一人当たりの年間平均費用は、種目の内容から当然、海外旅行（約三十八万五千円）、ゴルフ（十七万三千円）、クラブ・キャバレー（十二万九千円）、国内旅行（十万二千円）の順に高い。

全体的に六十年代に入っての余暇活動は、「不況や雇用不安を反映して、参加率が横ばいないしは低下傾向にある。しかし健康関連のスポーツ、映像関連の創作レジャー、宝くじ、競馬、競輪などギャンブル型レジャー、旅行の各種目への参加は活発になってきている」としている。

### 十代客伸ばすTVゲーム機
### 遊園地は内容充実で売上増

そこで「ゲームセンター、ゲームコーナー」の状況はどうか。この分野の市場規模は、五十九年まで堅調な伸びを示してきたが、六十年に前年比一五・三%の激減で千三百七十億円となり、六十一年はさらに一六・八%も落ち込み千百四十億円と、二年連続して二けたのマイナス成長を示した（**右のグラフ**参照）。

一方、家庭用TVゲーム市場は「ファミコン」ブームで六十年に急激な伸びを示し、六十一年も七・五%伸ばし二千七百十億円となった。

この結果について同白書では「ゲームセンター・ゲームコーナーは、新風営法施行により大幅なダウンをこうむり、その影響が依然残っている。業界の主流はビデオゲームであるが、家庭用TVゲームの急激な普及やヒットゲーム機の不在、風営法による時間規制、校則による禁止などから、現在この市場はとくに年少者を中心にビデオゲーム機離れの傾向にあり、厳しい状況を呈している」と分析。また家庭用TVゲームについては「六十一年は大型のヒット商品がなく、市場の伸びは安定化傾向にあるが、カセットのみならずディスクタイプのシステムが新たに登場してきており、今後の動向が期待される」としている。

参加人口で見た場合、ゲーム場分野は千三百十万人と、近年最も少なかった前回（千二百五十万人）より少し回復している。参加率（年間一回以上行なった人の割合）では一三・六%（前回一三・一%）と微増となっているが、年間通しての平均活動回数は十二・五回（前回十四・一回）と減少。これを年間平均費用で見ると六万六千円（前回八万三千円）、一回当たりの費用は五百三十円（前回五百九十円）と減っている。

家庭用TVゲームの参加人口は二千七百九十万人（前回二千百万人）と大幅に増え、これは全八十六種目中十七位となり、同白書では「初めて二十位以内に顔を出したことが、全体の中で目立つ」と特筆。また参加率も二八・九%（前回二二・一%）と伸ばしたが、年間平均活動回数は前回とほぼ同じ三十・一回。年間平均費用では一万四千円（前回一万二千円）、一回当たり費用は四百七十円（前回四十円）と増加している。家庭用TVゲームの上位進出については「子どもばかりか大人にまで、その層を広げたと言われているコンピューターゲームのブームを反映」したものと見られている。

**余暇市場の推移**（昭和57年～61年）（単位：億円）

| | 57 | 58 | 59 | 60 | 61年 |
|---|---|---|---|---|---|
| 遊園地 | 2,050 | 2,450 | 2,580 | 2,630 | 2,750 |
| 家庭用ＴＶゲーム・電子ゲーム | 1,460 | 2,020 | 1,700 | 2,520 | 2,710 |
| ゲームセンター・ゲームコーナー | 1,520 | 1,540 | 1,610 | 1,370 | 1,140 |





こうしたゲーム場分野の低迷の中で、一つだけ明るいデータがある。それは同白書で「総体的に利用人口が伸び悩んでいるが、センターの大型化や明るく健康的な店づくり、バラエティーに富んだ機種構成などから、女性層やアベック層が増える傾向にあることが、明るい話題」とされている点で、これを表しているのが「性・年代別余暇活動参加率の特徴」（**左のグラフ**参照）である。

これによるとゲーム場に足を運ぶ人が、全体で一三・六%と前回に比べ微増だが、女性層が四十代を除いてすべて前回より増加し、女性全体で九・一%（前回八・三%）に伸びている。とくに十代の女性が前回の二六%から三二%になっているのが目立つ。男性は二十代から四十代までが前回より減少し不安を感じさせるが、十代で五九・六%（前回五〇・〇%）と伸びているため、男性全体では微増となっている。

一方、家庭用TVゲームへの参加率は業務用を大きく上回る伸び率を示し、六十代以上の男性を除き、男女とも各年代で参加率を増やしており、とくに十代の男女はいずれも前回を二〇%以上も上回る伸びを見せている。これは「ファミコン」の普及が大きく貢献していることによると見られる。

業務用、家庭用ともに十代のゲーム人口が増えていることは、「ファミコン」の好影響と見られるが、反面その消費については家庭用で急増し、ゲーム場では差し控えるという傾向が表れている。

遊園地・レジャーランドの分野については、余暇市場全体の推移とほぼ同じ歩調で堅調に伸びてきている。

この分野の市場規模は二千七百五十億円（前年二千六百三十億円）となり四・六%の増加。参加人口は三千六百三十万人（前年三千六百四十万人）で、参加率は三七・六%（前年三八・二%）といずれもわずかに減少しているが、年間平均活動回数で三・八回（前年三・四回）と微増。そして年間平均費用も一万六千二百円（前年一万五千四百円）と増えているため、市場全体としては伸びた。遊園地へ行く人口は横ばいだが、その回数と消費が増えているということは、遊園地の内容が充実してきていることを示すものと思われる。同白書では「遊園地は横ばい傾向」と分析しているのみで、とくにコメントは記されていない。

### 今後業務用、家庭用を含め
### 室内娯楽は低い成長性示す

さて今後の見通しについてだが、同白書で初めての試みとなる「業界天気図」を採用。これは各業界の状況をアンケート調査により天気記号で表わしたもので、娯楽機器オペレーターは百四ヵ所を調査している。これによるとオペレーター業界は、利用客、売上げ、収支が六十一年実績、六十二年見通しともにマイナス六%から二九%までを示す◑印で、利益は実績◑、見通しが三〇%から一〇〇%ダウンの●印、そして業界一般の状況判断は実績●、見通し●となっており、これらを総合して六十二年見込みは◑で、深刻さを裏づけている。遊園地は利用客、売上げ、利益が実績、見通しとも増加を示しているが、収支は実績が九%まで減の⦶、見通しが◑で、総合的な見通しは⦶となっている。

将来の成長性については、現在の参加率と将来参加を希望する率から推定している。これは男女別に順位を付けており、男性では成長性の最も低いものがゲーム場、次に低いのがトランプなど、続いて家庭用TVゲームとなっている。女性ではゲーム場が二位、家庭用TVゲームが四位の順で低く、「球技と室内娯楽に低成長性種目が集中。とくにテレビゲーム（家庭用）の成長性の低さは目を引くものがあり、ブームの終わりを暗示している」と分析。これがゲーム場にどう影響するかが、今後注目される。

なお地域別に見てもゲーム場は、成長性が各地域で低いというデータが出ている。現在参加率の高いのは首都圏、低いのは東北地域で、家庭用TVゲームは中国、四国で高く、東北、九州で低いということになっている。

### 「レジャー白書」の調査方法について

同白書は、数次にわたる「余暇活動に関する調査」によって、国民の余暇活動への参加実態をまとめたもの。

調査では八十六種目の余暇活動について、五万人以上の都市に居住する十五歳以上の男女三千人（回収二千四百十五人）を対象に、参加率（一年間に一回以上）、年間平均活動回数、年間平均費用、参加希望率などを調べている。

参加人口は、参加率に十五歳以上の人口（昭和六十一年十二月現在の総務庁統計局の推計）九千六百四十五万人を掛け合わせて推計。また余暇市場（売上高の推計）は、各種統計データやアンケート調査の利用、業界へのヒアリングなどをもとにしている。

**性・年代別余暇活動参加率の特徴**（昭和61年）（%）

ゲームセンター・ゲームコーナー

| | 全体 | 男女 | 10代 | 20 | 30 | 40 | 50 | 60以上 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 全体 | 13.6 | | | | | | | |
| 男 | | 18.6 | 59.6 | 43.2 | 16.6 | 6.8 | 4.5 | 0.6 |
| 女 | | 9.1 | 32.1 | 20.1 | 7.6 | 1.6 | 2.2 | 1.2 |

家庭用テレビゲーム・電子ゲーム

| | 全体 | 男女 | 10代 | 20 | 30 | 40 | 50 | 60以上 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 全体 | 28.9 | | | | | | | |
| 男 | | 31.5 | 79.8 | 45.9 | 38.0 | 29.3 | 10.0 | 2.9 |
| 女 | | 26.5 | 58.5 | 35.3 | 39.0 | 16.8 | 8.1 | 4.3 |

遊園地

| | 全体 | 男女 | 10代 | 20 | 30 | 40 | 50 | 60以上 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 全体 | 37.6 | | | | | | | |
| 男 | | 35.2 | 39.4 | 35.7 | 56.5 | 36.9 | 15.9 | 18.7 |
| 女 | | 39.9 | 62.3 | 54.5 | 59.1 | 21.2 | 19.4 | 18.5 |

VHD

VideoDisc

KARAOKE

より機能的に、より効果的に、そして美しく、どんな方にでも簡単にご使用いただくことのできるものをシステムのコンセプトとして、開発したVHDビデオディスクのトータルシステムコンポーネントです。ご使用になられるお店のニーズに合わせてシステムアップが可能です。そしてなによりもカラオケの演奏曲数に関係なく、システムの稼動日数より割り出すセレクトレイトシステムの導入で、営業時間外のレッスン等に利用することができ、また従来一定額であった料金をお店に合わせて自由に設定が可能です。これによって、より一層のお客さまへの対応と、それに伴う利益の向上が望めます。

KARAOKE TOTAL SYSTEM COMPONENT **TD-S**

写真の色調は、印刷のため実物とは多少異なる場合もあります。
業務用カラオケ機器の外観・仕様は改良のため予告なく変更することがあります。

広告掲載のTD-S SYSTEMについてのお問い合せ・カタログ請求は下記当社支社・営業所まで

**株式会社 ティ アンド エム**

〒550 大阪市西区南堀江1丁目16-15 名城ビル
TEL(06)533-0147㈹　FAX(06)533-1131

| | | | |
|---|---|---|---|
| 東京支社 | 〒106 | 東京都港区六本木1丁目5-10 | ☎(03) 582-9671㈹ |
| 福岡支社 | 〒612 | 福岡市博多区博多駅東3丁目13-21 | ☎(092)481-0235㈹ |
| 東営業所 | 〒577 | 東大阪市楠根2丁目80 | ☎(06) 744-6057㈹ |
| 堺営業所 | 〒590 | 堺市櫛屋町東1丁1-1 | ☎(0722)23-7186㈹ |
| 札幌営業所 | 〒064 | 札幌市中央区南五条西2丁目 | ☎(011)531-8188㈹ |
| D.C.センター | 〒577 | 東大阪市楠根2丁目80 | ☎(06) 744-6058㈹ |



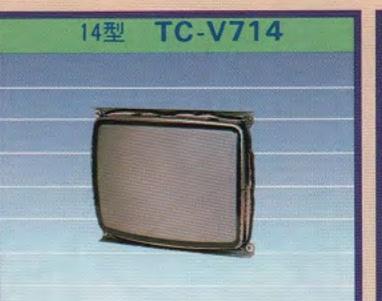
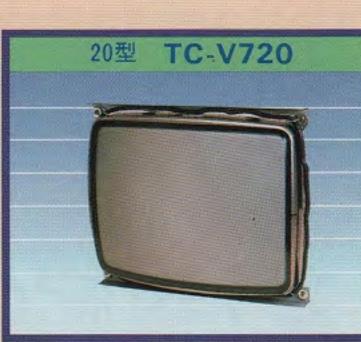
# TC-V7シリーズ 好評販売中

スイッチング・レギュレータ採用により絶縁トランス不要

10型 TC-V710

14型 TC-V714

18型 TC-V718

20型 TC-V720

## ■TC-V7シリーズ豊富なラインアップ

| | | |
|---|---|---|
| 10型TC-V710 | 20型TC-V720 | 〈フラット・スクエア管〉 |
| 12型TC-V712 | 22型TC-V722 | 15型TC-V715 |
| 14型TC-V714 | 26型TC-V726 | 19型TC-V719 |
| 18型TC-V718 | | 21型TC-V721 |

※ダブルスキャン(15.75kHz/24.8kHz自動切替型)、24.8kHz、31.5kHzタイプ、高解像度ブラウン管、入力信号など、さまざまな仕様にもお応えします。

## ■TC-V7シリーズ特長

- TC-V7シリーズは、OEM製品として業務用TVゲーム機用に特別に開発設計された最高級CRTディスプレイです。
- 映像帯域を広げたことにより、高解像度のキレの良い迫力のある画像と多彩な色を表現することができます。
- スイッチング・レギュレータ電源回路搭載により、高性能を図ると共にフォーカス特性も抜群です。
- 金属部分がAC電源より絶縁されており、トランスレス等にある感電等の無い様に安全性を十分配慮しています。
- 多くの信号に対応できる豊富な調整機能を装備していますので様々な機器に組込可能です。
- 調整器が同一基板同一方向に集約されていますので、メンテナンスが容易に行えます。
- 余裕を持った回路設計により、長寿命をお約束します。

6型 TC-V806

注意)、アミューズメント用モニターのCRTは『物品税課税品』を使用することが義務づけられておりますが、モニター単体で輸出する場合は、免税処理ができますので、ご相談ください。

●資料請求およびお問い合わせは、営業本部もしくは大阪営業所までどうぞ。

**東映通信工業株式会社**

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 本社 | 〒113 東京都文京区湯島1-2-4 | 神田セントビル | TEL(03)257-1131㈹ | FAX(03) 258-3560 |
| 営業本部 | 〒162 東京都新宿区若松町8-7 | 東映ビル | TEL(03)359-3371㈹ | FAX(03) 359-3377 |
| 大阪営業所 | 〒531 大阪府大阪市大淀区中津1-2-21 | 明大ビル | TEL(06)376-1120㈹ | FAX(06) 376-1159 |

# 〝並行輸入品は違法〟

## AAMAがAMOA修正見解に対し批判的意見

米国のAMゲーム機メーカー協会であるAAMA（アメリカン・アミューズメントマシン・アソシエーション、事務局ワシントン郊外、モーリー・フュージェン会長）は五月二十二日、オペレーター協会であるAMOAが先ほどTVゲーム機の並行輸入問題についてまとめた修正見解（本紙第308号既報）に対して、批判するとともに、AMOAが率直に意見交換をするよう求めたことを明らかにした。

AAMAによると、同協会はこのほど理事会を開き、AMOAが並行輸入問題について発表した見解について検討し、AMOAの今回の修正見解には納得しかねるとの意見をまとめた（以下全文、AAMAの意見）。

判例からしても過去一年間、並行輸入品を売買したり使用したりすることを許容するものは現われていない。今年に入って一件新しい訴訟が起っているが、これは米国税関が並行輸入を規制すべきかどうかという手続きについてのものにすぎない。この訴訟は最高裁に上告されているが、並行輸入を認めるかどうかではなく、税関の手続きに問題はないかどうかを審理しているだけである。

TVゲーム機などの並行輸入について、法的な扱いは明らかである。例えば、米国任天堂対エルコン・インダストリー社の裁判で、ミシガン州の連邦裁判所は、任天堂製品の並行輸入品をディストリビュートすることは明らかに任天堂のゲームの著作権を侵害することになる、と判示した。また任天堂対ビル・フェイス（ファコ・ウェスト社）事件では、任天堂製品の並行輸入およびその販売を違法だと認め、それらの輸入、販売などを永久的に禁じる命令が出ている。これに伴ない、ファコ・ウェスト社は任天堂に損害賠償金を支払うかたちで和解した。

つまり、PC基板の並行輸入やその販売を合法的だとみなすような判例は、米国にはひとつもないのである。もっと言えば、著作権法だけでなく商標法や密輸禁止法にも違反している、と言えるほどなのだ。

AMOAは先ほどの発表（四月十三日）で、並行輸入が起るのは「許諾契約を結んだオリジナルメーカーが契約に従っていないためである」と述べている。これは正しい見解ではない、とAAMAでは感じている。並行輸入品のほとんどは、日本のブローカーたちからもたらされたものであり、それは正常なディストリビューション、オペレーションの後に行なわれるものである。日本のメーカーが、その製品を米国へ輸出するというブローカーに、事情を知って直接販売している、というようなことはまずない。さらに言うなら、米国のメーカーと日本のメーカーはこの並行輸入問題を合同の問題としてとらえ、ともに取り組んでいるのが事実なのだ。

繰り返すことになるが、AAMAはAMOAの修正見解に当惑し、そして大きな意見の相違を感じている。私たち（AAMA）は、オペレーターたちが率直に並行輸入問題について意見交換をするべきだ、と感じている。AMOAは会員に対してかれら（会員）が法を遵守することを励ましたり、米国の企業（許諾メーカー）が持つ正当な著作権や商標権に敬意を表わしたりすることに、最高の位置にあると言える。

私たち（AAMA）はAMOAが昨年四月に採用した元の見解を再確認するよう望んでいる。その見解ではAMOAは、「私たちの生命線を脅かす偽造品、海賊版、そして並行輸入品に対して闘うよう、メーカー、ディストリビューター、オペレーターに」求めるとしている。AAMAはまさにその戦闘で闘っているのだ。私たち（AAMA）はAMOAが、並行輸入品の米国国内での使用に反対するとした八六年四月の立場（戦闘地点）から退却しないよう、呼びかけるものである。

# ウィリアムズ社からバリーM社へと異動

## フリッパー担当のディロン氏

J・ディロン氏

米国では会社の重役が他の会社、それも競合関係にある会社に移る場合はそう珍しくないが、このところ目立つ異動をふたつ紹介しよう。

ジョセフ・ディロン氏がバリーミッドウェー社のフリッパー担当副社長として採用された。

ディロン氏は二十年以上の業界歴がある。まずシーバーグ社に入社、同社で総支配人にまでなった。八〇年、ウィリアムズ社の販売／マーケティング担当副社長に採用され、フリッパーの開発、製造、マーケティングの最高責任者となったが、今春退職したもの。

J・ウォーカー氏

ジェフ・ウォーカー氏がデータイーストUSA社の販売および海外担当副社長として採用された。同氏は米国内およびヨーロッパ市場への同社製品の販売、そして同社の新しい製品分野であるフリッパーのマーケティングを担当する。なお同氏はスチーブ・ウォルトン販売およびマーケティング担当副社長と組んでいくことになる。

ウォーカー氏は米国任天堂を経て、プリミア・テクノロジー社に入社。同社の販売およびマーケティング担当副社長となっていた。

以上の異動とは別に、米国任天堂に、アル・ストーン氏が国際商品部門担当副社長として戻ったことが話題になっている。

同氏は米国任天堂の設立当時のスタッフのひとり。その後、ヨーロッパでの任天堂製品総代理店アルトコア・インターナショナル社の社長になっていた。今回は元の会社に戻ったことになる。

# プレイフィールドにミニジュークも

## バリーフリッパーの最新作発表

米国のバリー・ミッドウェー社（本社イリノイ州フランクリンパーク、モーリー・フュージェン社長）からバリー・フリッパーの最新作「パーティー・アニマル」が発表された。

バックグラスには擬人化された動物たちが、ふざけたパーティーで騒いでいるようすが描かれており、プレイフィールド中央には小さなジュークボックス（ミニチュア）が置かれている。これはジュークボックスから出る音楽を変化させることのできるフリッパーで、数々のフィーチャーが組み込まれている。

Bally Midway's "Party Animal"

# 国際ギャンブル機器展 IGBE87成功

## 来年も三月、ラスベガスの予定

ラスベガスで三月三一―四日と開かれた第四回国際ギャンブル機器展（インターナショナル・ゲーミング・ビジネス・エキスポ、IGBE）は、二十二ヵ国から二千三百四十一人が訪れ、かつてなく盛り上がった。

同ショーについて主催者側のリポートはないが（だいたいルーズな連中である）、情報筋によると、この来場者数は前回より三七%増になるとのこと。同ショーの出展スペースも四二%増加して、早くも来年のIGBEへ向け計画が組まれているとのことである。

# 話題のマシン

## 2人同時協力で破壊力アップ
# 怪物に回転攻撃
### データの「迷宮ハンターG」基板

怪物の群れと戦うTVゲーム機「迷宮ハンターG」が、データイースト(株)（本社東京、福田哲夫社長）から五月二十七日発売となった。

これはハンターがさまざまな武器を手に入れながら、次々と襲ってくる怪物を倒していくもので、二人同時協力プレイも可能。画面はプレイヤーの動きに従ってスクロールし、ボスを倒すと一ステージクリア。基本的に宮殿やビル屋上など四場面構成で、各場面が二ステージずつの八ステージが四回繰り返し、計三十二ステージが展開。場面は同じでもステージが違うと、敵の姿や攻撃方法が異なる。

八方向レバーで移動し、Aボタンで発射攻撃、Bボタンでプレイヤーが半回転し、AB同時に押すとビーム発射。そして二人同時にビーム発射すると、二本のビームが重なり強大な破壊力となる。ただし回転とビーム攻撃はエネルギーがなければ使用できない。敵や障害物を破壊するとアイテムが現れ、火炎攻撃、射程距離延長、発射弾スピードアップ、ツイン砲、バリア、プレイヤーの周囲を飛び回り敵を倒すガードボールなどパワーアップが可能となる。各ステージをタイマー内にクリアできない場合か三人アウトでゲーム終了だが、ランプを取ると一人追加。硬貨の追加投入で継続プレイ。基板販売のみでOP価格十三万八千円。

迷宮ハンター　G

## シネマトロニクス社「デンジャーゾーン」
# 画面が同時移動
### セガ社、「スーパーハング・オン」改造用も

(株)セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）から、米国シネマトロニクス社開発のアップライト型TVゲーム機「デンジャーゾーン」が五月二十七日、また同社「スーパーハング・オン」の改造用基板キットが五月下旬、それぞれ発売となった。

「デンジャーゾーン」はセガ社が、シネマトロニクス社から製造許諾および国内における独占販売権を得たもの。モニター部分のキャビネットと操作部分が一体となっており、二本の操縦桿を握ってモニター部分とともに左右上下に回転させることができ、この動きに合わせて画面もスクロールするという独特の新システムを採用。このため少し腕の力も必要で、長時間プレイとなると体力が要る。

ゲームは基地を防衛するため敵機の攻撃を迎撃するもので、基地の砲台内部から基地および遠方をながめた画面になっている。遠方から飛んでくる敵機に対し、操縦桿に付いているボタン（連射砲と誘導ミサイル）で迎撃。画面外の敵機は下部のレーダーにとらえられ、その方向に画面を移動させ、また画面外へ逃げていく敵機に対しても画面を動かして追いかけ、撃破する。敵の攻撃は波状的で、戦闘機のほかヘリコプター、爆撃機なども出現。一編隊を一ステージとし、七ステージまで連続して展開。敵の攻撃による基地のダメージ度が下部に点滅で知らされ、基地が破壊されるとゲーム終了。20ｲﾝﾁモニター使用。OP価格四十九万四千円。

体感ゲーム機「スーパーハング・オン」（本紙第307号本欄既報）への改造用基板キットは、「ハング・オン」のライドオンとシットダウンの両タイプ用で（ステッカーは異なる）、OP価格二十八万円。

デンジャーゾーン

スーパーハング・オン（シットダウン型）
写真は「ハング・オン」を改造したもの

## スペイン製メダルゲーム機
# 音声での指示も
### ジャレコから「スーパールーレット」

スペインのオペール・コイン社製メダルゲーム機「スーパールーレット」が、(株)ジャレコ（本社東京、金沢義秋社長）から発売となっている。

同機はルーレットを内容とした六人用のメダルゲーム機。ルーレットの周りにそれぞれの操作パネルを配置した六角形のキャビネットで、上部に電飾をディスプレイしてある。

メダルを投入し、五つ（五色）のボタンのうち賭けたい色のボタンを押してBET（各色最高九十九枚まで）。右端の黄ボタンでBETのキャンセルも可能。音声でBETの締め切りが知らされルーレットが回転。ボールの止まった場所の色が当たりで（音声も出る）、一カ所二倍から十八倍までのメダルがその都度払い出される。なお途中でボタンにジョーカーの表示がランダムに点滅した時、黄ボタンでこの表示をうまく止めると、ボーナスメダル（四枚から百枚まで）が加算されて払い出しとなる。最高払い出し枚数は千八百八十二枚（四百枚まで機械が払い出し、それ以上は係員が別途手渡す）。OP価格二百九十五万円。

スーパールーレット







# 話題のマシン

## テクノスジャパン「Wドラゴン」基板
# 悪党を倒す拳法
### タイトーからSNK「ワールドウォーズ」も

(株)タイトー（本社東京、末角要次郎社長）から、(株)テクノスジャパン開発のTVゲーム機「ダブルドラゴン」が六月初旬発売となり、また(株)エス・エヌ・ケイ開発TVゲーム機「ワールドウォーズ」が五月中旬発売となっている。いずれもタイトーが総発売元（後者は国内のみ）となっているもの。

まず「ダブルドラゴン」は、拳法を使う若者〝ドラゴン〟が悪党どもを倒して進み、捕われた女の子を最後に助けるというゲーム。二人同時プレイもでき、ドラゴンが二人になるので機種名に「ダブル」が付いている。この場合は二人協力し敵と戦うが、敵を倒した後は女の子の感謝のキスをひとり占めにするため、二人が対決することになる。

画面はプレイヤーの動きに従って基本的にはヨコスクロールしていくが、場面によってはタテにもスクロール。四ステージ構成で、各ステージの最後でボスを倒せばクリア。八方向レバー操作で、キックとパンチ、ジャンプの三つのボタンを駆使する。敵を倒すと、敵が持っていたバットやムチ、ナイフなどを落とすので、これを拾って使える。また置いてあるドラムカンや岩なども、投げつけることができる。タイマー内にステージをクリアしないとアウト。三人アウトでゲーム終了。硬貨の追加投入で持ち人数が増え、継続プレイ、途中参加も可能。基板販売のみでOP価格十五万八千円。

「ワールドウォーズ」は、二人同時プレイ（途中参加）も可能な空中戦争ゲームで、SNK独自のループレバーと二つの発射ボタンを操作する。場面はバミューダ諸島上空から南極、ハワイ、東京、エジプト、中国を経てアマゾンまでの七エリアが展開。スフィンクスや万里の長城などその地の特徴を示すものが登場。画面は自動的にタテスクロール。敵機は画面上部から次々と迫ってくるほか、プレイヤー機のサイドについて時々攻撃してくるものもあり、バラエティーに富む。バリア、誘導弾、爆弾などオプションも装備できる。三回エネルギーがなくなったり破壊されるとゲーム終了。基板販売のみでOP価格十四万八千円。

ダブルドラゴン

ワールドウォーズ

## ミッドウェー海戦で米軍機操作
# 帝国艦隊を撃滅
### カプコンの「1943」基板

第二次大戦中のミッドウェー海戦をテーマとしたTVゲーム機「1943」が、(株)カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）から六月上旬発売となる。

これは「1942」をグレードアップしたもので、米軍機「P−38ライトニング」を操作し、大日本帝国艦隊と戦うというゲーム。画面背景は上から下へ自動的にスクロール。空中戦から始まり敵戦艦を撃沈するまでを一ラウンドとし、ボーナスラウンドを含め十六ラウンドの構成。利根、加賀、扶桑、最後に現れる大和を含め十一種の巡洋艦、空母、戦艦のほか、爆撃機の大飛龍や設計だけで完成に至らなかった「亜也虎」なども登場。世界最強と言われた日本艦隊と戦うのが、同ゲームの醍醐味。八方向レバーと銃撃ボタン、砲塔を破壊する津波や敵の発射弾を消滅させる稲妻などを起こすメガクラッシュボタンを操作。また二つのボタンを同時に押すと宙返り飛行をする。

「POW」マークが現れた時、これを撃つと発射方向増加、連射、護衛機配備、エネルギー増加など八種類のパワーアップの中から選択して装備できる。旗艦または指令機に七〇％以上のダメージを与えると、ラウンドクリア。エネルギー制で攻撃と弾を受けるごとに減り、ゼロになってから弾を受けると破壊されゲーム終了。基板販売のみでOP価格十三万八千円。

1943

# 機首を上下操作
### トーゴの定置乗物「戦闘ヘリ」

定置型乗物機「戦闘ヘリコプター」が、(株)トーゴ（本社東京、山田數夫社長）から発売となっている。

これは文字通り機銃を装備した戦闘用のヘリコプターを採用したもので、雰囲気を盛り上げるいろいろな演出を採り入れている。

ヘリコプターのエンジン音とともに、機体部分がローリングとピッチングを行なうが、パイロットがレバーを操作すると、機首を持ち上げたり下げたりできるほか、ボタンでミサイルの発射音やさく裂音、機関砲発射音なども出る。また作動中、機体の数ヵ所のランプが点滅する。作動時間は九十秒（調整可能）。機体部分が高いため（四つのステップで乗降）、飛行感覚も味わえる。子ども一人と大人一人の二人乗りで定価八十三万円。

戦闘ヘリコプター

# 左ハンドル採用
### ホープのバッテリーカー「F−1」

フォーミュラカーをコミカルにデザインしたバッテリーカー「チビッコF−1」が、(株)ホープ（本社工場川崎市、小野定良社長）から発売となっている。

同機は黄色を基調にしたカラフルな配色。作動時間は九十秒で、作動中に擬音とホーンを鳴らすことができる。左ハンドルで二人乗り。時速は三・五または二・五キロメートルのいずれかに切替え可能。定価四十二万円。

チビッコF-1

## 米国「リプレイ」誌 ザ・プレイヤーズ・チョイス

1987年6月号から

### アップライト・ビデオ

| | 機種名（メーカー名） | 評価 |
|---|---|---|
| 1 | アウトラン（セガ社） | 9.23 |
| 2 | ロードブラスター（アタリ） | 9.06 |
| 3 | ローリングサンダー（ナムコ／アタリ） | 8.89 |
| 4 | スーパースプリント（アタリ） | 8.59 |
| 5 | 720°〔スケートボード〕（アタリ） | 8.51 |
| 6 | イカリ・ウォリアーズ〔怒〕（SNK／トレードウェスト） | 8.11 |
| 7 | コントラ〔魂斗羅〕（コナミ） | 8.06 |
| 8 | ハングオン（セガ社） | 7.96 |
| 9 | エンデューロレーサー（セガ社） | 7.95 |
| 10 | デンジャーゾーン（シネマトロニクス） | 7.47 |
| 11 | ガントレット 4P（アタリ） | 7.45 |
| 12 | カルノフ（データイースト） | 7.33 |
| 13 | スピードバギー〔バギーボーイ〕（辰巳／データイースト） | 7.31 |
| 14 | ランページ（バリー・ミッドウェー） | 7.19 |
| 15 | ワールドシリーズ（シネマトロニクス） | 7.02 |
| 16 | プレイチョイス10（任天堂） | 7.00 |
| 17 | ビクトリーロード〔怒号層圏〕（SNK／トレードウェスト） | 7.00 |
| 18 | ガントレット 2P（アタリ） | 6.96 |
| 19 | スパイハンター II（バリー・ミッドウェー） | 6.92 |
| 20 | カルテット（セガ社） | 6.82 |
| 21 | ポールポジション（アタリ） | 6.65 |
| 22 | スパイハンター（バリー・ミッドウェー） | 6.58 |
| 23 | ゴースト＆ゴブリン〔魔界村〕（カプコン／ロムスター） | 6.58 |
| 24 | カンフーマスター〔スパルタンX〕（アイレム／データイースト） | 6.31 |
| 25 | パワードライブ（バリー・ミッドウェー） | 6.17 |

### ベスト・ニュー・アップライト

| | 機種名 | 評価 |
|---|---|---|
| 1 | ロックオン（辰巳／データイースト） | 8.18 |
| 2 | ダライアス（タイトー） | 8.00 |
| 3 | ウェック・ルマン24（コナミ） | 7.50 |
| 4 | ベースボール・シーズンII（シネマトロニクス） | 6.78 |

### ベスト・ソフトウェア

| | 機種名（メーカー名） | 評価 |
|---|---|---|
| 1 | スカイシャーク〔飛翔鮫〕（タイトー／ロムスター） | 8.69 |
| 2 | トーナメント・アルカノイド（タイトー／ロムスター） | 8.60 |
| 3 | チャンピオンシップ・スプリント（アタリ） | 8.51 |
| 4 | ラスタンサーガ（タイトー） | 8.13 |
| 5 | ガントレット II（アタリ） | 7.64 |
| 6 | アルカノイド（タイトー／ロムスター） | 7.62 |
| 7 | ダブルドリブル（コナミ） | 7.53 |
| 8 | キッドニッキ〔快傑ヤンチャ丸〕（アイレム／データイースト） | 7.41 |
| 9 | バブルボブル（タイトー／ロムスター） | 7.41 |
| 10 | コズミック・アベンジャー〔無頼拳〕（カプコン） | 7.31 |
| 11 | ペーパーボーイ（アタリ） | 7.29 |
| 12 | トップガンナー〔特殊部隊ジャッカル〕（コナミ） | 7.28 |
| 13 | ビッグ・イベント・ゴルフ（タイトー） | 7.28 |
| 14 | カルテット 2（セガ社／サン電子） | 7.27 |
| 15 | レジェンダリー・ウィングス〔アレスの翼〕（カプコン） | 7.25 |
| 16 | マニア・チャレンジ〔対戦式エキサイティングアワー〕（タイトー／メメトロン） | 7.22 |
| 17 | ソーラー・ウォリアー〔ザインド・スリーナ〕（タイトー／メメトロン） | 7.20 |
| 18 | レネゲード〔熱血硬派くにおくん〕（タイトー） | 7.17 |
| 19 | ポールポジション II（ナムコ／アタリ） | 7.09 |
| 20 | VS. スーパー・マリオブラザーズ（任天堂） | 7.03 |

### フリッパー

| | 機種名 | 評価 |
|---|---|---|
| 1 | F−14 トムキャット（ウィリアムズ） | 8.95 |
| 2 | ピン・ボット（ウィリアムズ） | 8.68 |
| 3 | ハイスピード（ウィリアムズ） | 8.60 |
| 4 | スプリング・ブレイク（プリミア） | 8.27 |
| 5 | ミリオニアー（ウィリアムズ） | 7.59 |
| 6 | モンテカルロ（プリミア） | 7.48 |
| 7 | コメット（ウィリアムズ） | 7.23 |

《本紙特約》 調査方法は本紙「ベストヒットゲームズ25」と同様だが、アップライト中心の米国市場なので分類など異なる点がある。日本語版にするに当たり機種名、開発メーカー名などの註を加えた





## まるちかめらあいず MULTI CAMERA EYES No.63

矢飛圓方

### 出版について〈6〉

「さあ、行こうか」
「うん」
「どっこいしょ」
「それそれ、どっこいしょとか、うんうんとかひとつの動作毎に声を出すようになったら、年をとったということらしいよ」
「そうか、そんなものなのか」

私にしてみれば、ちょっとした小料理屋とまではゆかなくても、せめてビヤホールででも、焼鳥と大ジョッキぐらいで空腹をごまかしてから、Nの家に行きたいところであるのだが、Nには、ちょっと酒精（アルコール）をたしなむというような趣味は全然ないのであった。

Nに言わすと、本当の本好きというのは、そういう余分な金をつかうのだったら本代にまわしてしまうそうだ。

冷たい風に追われるように、そそくさと電車に乗る。

それでも辛うじて座られた。東京では珍しいことだ。いつかテレビで、東京で生活してゆくつもりで東京に出てきたのに東京で生活してゆくことに疲れはててしまい、沖縄に帰ってゆくことにした、二十歳前後の女性が言ってた。東京ではバスでも電車でも一度も座ることが出来ませんでしたと。

小型の夕刊紙や文庫本を見ている人が多い。

車窓を斜めに過って白いものが走ってゆく。

雪だ。

Nと下車する駅までは二時間弱かかるという。

辻征夫の詩集、《天使・蝶・白い雲などいくつかの瞑想》をぱらぱらとくってみる。

蝶

自転車に乗っていて
紋白蝶を
轢いてしまったことが
ある

■

路上に
しみのようなもの
なにかわからない黒っ
ぽい
小さなもの
があった
紋白蝶にも
それが見えたにちがい
ない
なぜって
正確にその一点に
舞い降りたから――
自転車が通過した

■

ぼくはときどき
顔を覆って
（叫び）をこらえるこ
とがある
ほんの一瞬だけれども

吉行淳之介も書いていたけど、本当の人生は顔を覆って叫びたくなることだらけだ。

人生は大変だ。紋白蝶の人生も大変だ。

この間から私の家に迷いこんできた白猫、まだ生後二、三ヶ月の仔猫で母親が恋しいのか、家人の手でも足でも、まったくところ構わず母親の乳首を吸うように、吸う猫なのだが、家に迷いこんできた季節外れの紋白蝶を追いかけまわして、はたき落して、あげくの果にはむしゃむしゃと喰べてしまい、桃色の口のまわりを蝶の翅（ハネ）の脂粉で白くさせながらまた乳首がわりに家人の指を一所懸命に吸っていた。

紋白蝶の人生も哀しいが、辻征夫の詩によれば本の人生にもまた哀しいものがある。

珍品堂主人、読了セリ

死去のこと
知らすべきひとの名簿
つくり
我に託して死にし父か
な

（昭和五十七年七月七日、向島ヨリ父ト二人、車ニテ都立駒込病院ニ向フ。入院ノコト決定セシハ六月末日ナリ。同日、電話ニテ父ニ呼バレ、後事ヲ託サル。大方ハ諸手続キノ説明ナリ。万一ノトキノタメノ名簿、入院マデニ作製ストイフ。タダ聞キ、頷クノミ。車、浅草ノ裏町ヲ通リタレバ、自ズト懐旧譚出ル。父ノ少年時ヲ過シシ町ナリ。入谷ヲ過ギルアタリデ、名簿、受ケトル。折シモ朝顔市ナリ。）

珍品堂主人読みたし
おまへちょっと探して
くれと
死の前日にいひし父か
な

（井伏鱒二ハ、父ノ大学ノ先輩ナリ。面識ナシ。因ミニ久保田万太郎ハ小学校ノ先輩ナリ。面識サラニナシ。昭和五十七年九月二十五日、亀戸駅ビル新栄堂ニテ同書購入、父ニ渡ス。同夜、夕食ノタメ階下へ行クトイフヲ説得シテ病室ニトドメ、食事運バセテ父ト晩餐ヲ共ニス。幼児二人アレバ、母、妻ハ階下ナリ。「黒い雨」ノコトナド少シ話ス。昭和二十年八月七日、近郊ノ山中ヨリ出デ、一兵士トシテ広島市街ヲ歩キシコトアリ。コノコト、三十有余年殆ド語ラズ。翌九月二十六日午後八時三十分、二度メノ心筋梗塞発作ニテ死ス。享年七十二。肺癌手術後六十日メナリ。）

そのかみの浅草の子今
日逝きぬ襯衣替へおれ
ば胸あたたかし

（葬儀ヲ行ハントスルモ宗派ヲ知ラズ、寺トノツキアヒモナシ。タシカ××宗トノ家ノモノノ朧ナ記憶ヲタヨリニ、葬儀社ニマカス。枕頭ノ花輪ハ謝辞ス。珍品堂主人一巻、棺ノ中ニトイフ思ヒ浮カベドイレズ、後日読了セリ。）

傘さして位牌一本買ひ
に行く仏壇仏具稲荷町
かなし

（右ノ一首、四十九日ヲ旬日後ニ控ヘテ詠ミタリ。）

電車の車内の丁度向いにNが座っている。頬がそげてしまって深い影がおちている。

「疲れている時には忘れものが多くなってしまうね」

「忘れものをしない秘訣はひとつしかないよ。持っているものをとにかく自分の手から絶対に離さないこと」

「そう、買いものをする時に傘を横に置いたり、乗物の中で鞄や荷物を網棚にあげたりしないことだね」

とNは話していたことがあるが、今も几帳面に本が入っている本屋の紙の鞄をみな窮屈そうに自分の膝の上に並べて載せてそれを手で抱えて、疲れが酷いのかこっくりこっくりしながら寝てしまっている。

JUNE 15

# Game Machine's Best Hit Games 25

## ■テーブル型ＴＶゲーム機 (TABLE VIDEOS)

| 順位 | 前回 | 機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER) | 評価 (RATING) |
|---|---|---|---|
| 1 | — | ＶＳファミリースタジアム（ナムコ） VS. Family Stadium (Namco) | 8.29 |
| 2 | 1 | 飛翔鮫（タイトー） Sky Shark [Flying Shark] (Taito) | 6.92 |
| 3 | 2 | エイリアン・シンドローム（セガ社） Alien Syndrome (Sega) | 6.21 |
| 4 | 9 | スーパー・リアル麻雀（セタ／タイトー） Super Real Mahjong* (Seta/Taito) | 6.18 |
| 5 | — | ワールドウォーズ（エス・エヌ・ケイ／タイトー） World Wars (SNK/Taito) | 6.17 |
| 6 | 23 | トップシークレット（カプコン） Bionic Commando (Capcom) | 6.08 |
| 7 | 3 | ハウスマヌカン（日本物産） House Mannequin* (Nichibutsu) | 6.05 |
| 8 | 10 | 忍者くん・阿修羅の章（ユーピーエル） Ninja-Kid II (UPL) | 6.00 |
| 9 | 4 | エクスターミネーション（タイトー） Extermination (Taito) | 5.93 |
| 10 | 13 | お雀子館（ビデオシステム） Ojanko-Yakata* (Video System) | 5.80 |
| 11 | 12 | 臥竜列伝（データイースト） Dragon Princess (Deta East) | 5.75 |
| 12 | 6 | ＳＤＩ（セガ社） SDI (Sega) | 5.73 |
| 13 | 7 | ビッグ・イベント・ゴルフ（タイトー） Big Event Golf (Taito) | 5.69 |
| 14 | 5 | レジオン（日本物産） Legion (Nichibutsu) | 5.60 |
| 15 | 8 | ラスタン・サーガ（タイトー） Rastan Saga (Taito) | 5.36 |
| 16 | 26 | 熱血硬派くにおくん（テクノス／タイトー） Renegade (Technos/Taito) | 5.23 |
| 17 | 24 | 麻雀狂時代（サンリツ電気） Mahjongkyo-Jidai* (Sanritsu) | 5.18 |
| 18 | 20 | アルカノイド（タイトー） Arkanoido (Taito) | 5.16 |
| 19 | 17 | サイドポケット（データイースト） Side Pocket (Deta East) | 5.15 |
| 20 | 21 | パーフェクト・ビリヤード（日本システム／セガ社） Perfect Billiards (Nihon System/Sega) | 5.14 |
| 21 | 11 | 妖怪道中記（ナムコ） Yokai-Ghostly Spirits (Namco) | 5.08 |
| 22 | 22 | ワールドカップ（テクモ） World Cup (Tecmo) | 5.05 |
| 23 | 14 | 華弥生（中日本リース） Hana-Yayoi* (Dyna) | 5.00 |
| 24 | 33 | サイコソルジャー（エス・エヌ・ケイ） Psycho Soldier (SNK) | 4.89 |
| 25 | 34 | バブルボブル（タイトー） Bubble Bobble (Taito) | 4.88 |

* The Traditional Japanese Games　　**Unnamed Games in English

## ■アップライト、コックピット型ＴＶゲーム機 (UPRIGHT / COCKPIT VIDEOS)

| 順位 | 前回 | 機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER) | 評価 (RATING) |
|---|---|---|---|
| 1 | 2 | ウェック　ル・マン24（スピン）（コナミ） Wec Le Man 24 (Spin) (Konami) | 9.50 |
| 2 | 1 | スーパー・ハングオン（セガ社） Super Hang-On (Sega) | 9.29 |
| 3 | 3 | アウトラン　DX（セガ社） Out Run (Deluxe Type) (Sega) | 8.94 |
| 4 | 4 | ダライアス（タイトー） Darius (Taito) | 7.13 |
| 5 | 9 | スーパースプリント（アタリ／ナムコ） Super Sprint (Atari/Namco) | 5.86 |
| 6 | — | ロードブラスター（データイースト） Road Blaster (Deta East) | 5.80 |
| 7 | 5 | スペースハリアー（ローリングタイプ）（セガ社） Space Harrier (Rolling Type) (Sega) | 5.78 |
| 8 | 6 | ハングオン（ライドオンタイプ）（セガ社） Hang-On (Ride On Type) (Sega) | 5.75 |
| 9 | 11 | ハングオン（シットダウンタイプ）（セガ社） Hang-On (Sit Down Type) (Sega) | 5.29 |
| 10 | 8 | ポールポジションII（ナムコ） Pole Position II (Namco) | 5.18 |
| 11 | — | ロックオン（辰巳電子） Lock-On (Tatsumi) | 5.00 |
| 12 | 7 | ３－ＤサンダーセプターII（ナムコ） 3-D Thunder Ceptor II (Namco) | 4.73 |
| 13 | 10 | バギーボーイ（辰巳電子） Buggy Boy [Speed Buggy] (Tatsumi) | 4.67 |
| 14 | — | エンデューローレーサー（ウィリータイプ）（セガ社） Enduro Racer (Wheelie Type) (Sega) | 4.60 |
| 15 | — | スペースハリアー（シットダウンタイプ）（セガ社） Space Harrier (Sit Down Type) (Sega) | 4.50 |

## ■フリッパー (FLIPPERS)

| 順位 | 前回 | 機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER) | 評価 (RATING) |
|---|---|---|---|
| 1 | 1 | ピン・ボット（ウィリアムズ） Pinbot (Williams) | 6.18 |
| 2 | 2 | モンテカルロ（プリミア） Monte Carlo (Premier) | 6.01 |
| 3 | 4 | ハイスピード（ウィリアムズ） High Speed (Williams) | 5.67 |
| 4 | 3 | ゴールドウィングス（プリミア） Gold Wings (Premier) | 5.25 |
| 5 | 5 | ストレンジ・サイエンス（バリー・ミッドウェー） Strange Science (Bally Midway) | 5.20 |

**調査ご協力店**

ルナパーク（東京・新宿）、ウィルトーク池袋（東京・池袋）、ジョイランド河原町（京都・四条河原町）、タイトースペシャル（大阪・梅田）＝タイトー； Ｊ＆Ｂ（東京・神田）、新宿スポーツランド（東京・新宿）、カーニバルプラザ（東京・新宿）、モンテカルロ立命（京都・北区）、セガ・ニュー光（大阪・心斎橋）＝セガ社； プレイシティキャロット新橋店（東京・新橋）、プレイシティキャロット新宿店（東京・新宿）、なんばシティ・ビッグキャロット（大阪・難波）＝ナムコ； ゲームコーナー・プルプル（北海道・札幌）＝須貝興行㈱； ワールドゲーム・ミヤコ（東京・新宿）＝㈱東京キャビオート； ラスベガス大宮店（大宮・駅前）＝㈱東京マルサン； ファンシティ水道橋店（東京・水道橋）＝テクモ㈱； 名鉄レジャック（名古屋・駅前）＝㈱水野商会； ビデオイン・マツヤ今出川（京都・今出川）＝㈱岡田商会； プレイランドＯＳ北店（大阪・梅田）＝関西カクタス㈱； ボウルタカハシ・ゲームセンター（大阪・阿倍野）＝㈱大阪サービスゲームス； アメニティパーク・リノ戎橋店（大阪・戎橋）＝㈱アポロ； 玉造ゲームセンター（大阪・玉造）＝㈲峯興業； キャンディ・東花園店（大阪・東花園）＝㈱ＳＮＫ； アクティ24（大阪・平野）＝㈱カプコン； ビデオイン・キャッスル（小倉・駅前）＝㈲太平会館；百又ゲームコーナー（大阪・梅田）＝㈱百又。

**評価 (RATING)**　調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下(以下省略)



## 新風営法でゲームセンターはどう変るか？　「新風営法入門講座」54

# 「賭けの機能」の有無

### 賭博遊技機は非賭博営業でも使用できる

**答**　「ラッキーエイトライン」は賭博遊技機の一例で、なにもこの機種だけが賭博遊技機だというわけではない、と解していいのでしょうか。

**問**　その「機種」がはっきりしませんが、遊技方法が賭けごとに基づいているものは、すべて賭博遊技機に属していると見ていいと思います。つまり、前回にも言いましたように、現金など財物と交換することのできるクレジット数やメダル数などの得喪を争うことがその遊技の核心になっているもの、言い換えれば賭け（ベット）の機能を持つ遊技機がそういうものだ、ということになります。

従って、「ラッキーエイトライン」のようないわゆるＴＶスロットタイプにとどまらず、またＴＶゲーム式かどうかにとどまらず、スロットマシン（回胴式遊技機）タイプや、ポーカーなどのカードタイプ、ルーレットなどのカジノ器具タイプ、麻雀、花札などの日本的賭博タイプ、競馬などの公営賭博タイプなど、いろいろあります。しかし賭博遊技機と区別されるべきＡＭゲーム機と比べると、これらの遊技内容はごく限られたものにすぎません。なぜならＡＭゲーム機はゲーム内容の発展という観点からすれば無限の広がりを持つのに対して、賭博遊技機は「賭けの機能」から離れるわけにいかず、また賭けごとはそう複雑であってはならないという性格から、自ずと遊技内容が限定されるからだと考えることができます。

**答**　麻雀ゲームの場合、両方に属しているようですが、実際はどうなのでしょうか。

**問**　両方にまたがっている、と言ったほうがいいのか。「賭けの機能」のないＡＭゲームとしての麻雀ゲーム機もあり、「賭けの機能」を持つ賭博遊技機としての麻雀遊技機もあり、「賭けの機能」の有無で判断するしかありません。まったく同一のゲーム内容で、「賭けの機能」のあるものとないものがある例として、「ロイヤル麻雀」を挙げることができます。

**答**　ゲーム機の名称でこれらを区別することはあまり意味がないようですね。

**問**　「ボーナスライン」や「ハリケーン」と聞いても、「ラッキーエイトライン」と同じ形式のＴＶスロットとは思えませんが、実物を見れば多少の変化があっても同じ機種だとわかるものがあります。賭博業者たちにすれば「ラッキーファイブ」を含めて、これらはみんな「フルーツ」なのです。

**答**　あなたの話を聞いていると、それらの賭博遊技機は「著しく射幸心をそそるおそれのある遊技機」だと言ったほうが、法的な扱いからすれば便利なような気がしますが。

現に「著しく射幸心をそそるおそれのある遊技機」は、新風営法第四条第三項で、「七号」営業で許可しないとなっています。それは「七号」営業が賞品提供をするからで、「八号」営業では賞品提供しないから、「八号」営業ではそういう遊技機を使用していい、ということになるらしい。ところが「八号」営業で賞品提供しないどころか、そういう賭博遊技機で現金をやりとりしているのが現状だということになれば（実際そういう例が多い）、この法律にはやはり根本的な欠陥があると言わざるをえませんね。

**問**　賭博（犯罪）営業にも使えるし、非賭博営業にも使えるというのが賭博遊技機の大きな特徴ですが、その片方しか見ないところに間違いがあるのでしょう。「著しく射幸心をそそるおそれのある遊技機の基準」に該当する遊技機の扱いを誤ると、賭博の未然防止どころか、賭博の促進にもつながりかねません。

**新風営法を勉強する会**

新風営法施行規則第七条（著しく射幸心をそそるおそれのある遊技機の基準）のうち、「その他の遊技機」における「著しく射幸心をそそるおそれのある遊技機の基準」（「ぱちんこ遊技機」、「回胴式遊技機」、「アレンジボール遊技機及びじやん球遊技機」に続くもの）。

一　一分間におおむね四百円の遊技料金に相当する数を超える数の遊技球等を使用して遊技をさせることができる性能を有する遊技機であること。

二　一回の入賞において入賞に使用した遊技球等の数の十五倍を超える数の遊技球等又はこれに相当する数値を獲得することができる性能を有する遊技機であること。

三　役物の作動により著しく多くの遊技球等又はこれに相当する数値を獲得することができる性能を有する遊技機であること。

四　役物の作動により獲得することのできる遊技球等の数又はこれに相当する数値の大きさが、役物の作動によらないで獲得することができる遊技球等の数又はこれに相当する数値の大きさに比して著しく大きいこととなる性能を有する遊技機であること。

五　短時間に著しく多くの遊技球等又はこれに相当する数値を獲得することができる性能を有する遊技機であること。

六　客の技量にかかわらず、遊技球等又はこれに相当する数値の獲得が容易であり、又は困難である遊技機であること。

七　客の技量が遊技の結果に表われないおそれが著しい遊技機又は遊技の結果が偶然若しくは客以外の者の意図により決定されるおそれが著しい遊技機であること。

英文版業界ニュース

## Overseas Readers Column

# Namco's "Family Stadium" Has Enjoyed Popularity

Six months have already passed since Namco Limited of Tokyo's video game "VS. Family Stadium" debuted December 10, last year, at locations operated by Namco. During those months, this game has continued to yield very high income compared to the other videos. This video game, amazingly, is continuing to remain brisk without any halt. Meanwhile, due to the fact that this video game is operated at Namco's locations alone, there are a number of strange phenomena appearing.

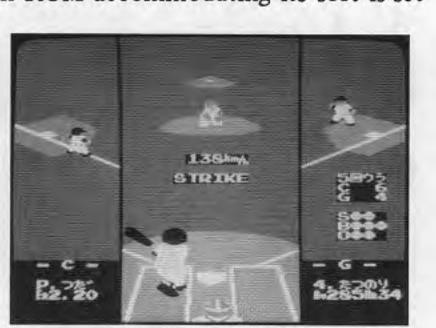
"VS. Family Stadium" is a video game in which 10 teams having only initials G, L, R, C, T, F, W, D, S and N each play fictitious pro baseball called "Japan League". Since these initials include those of the existing pro baseball teams in Japan, players can feel that they can control actual pro baseball game, and this may be exceedingly appleaing to pro baseball fans.

Since three modes are provided with this video, players can choose any of them. The three modes are (1) one player mode, (2) two player mode and (3) watch mode. When a player chooses one player mode, he chooses one of the ten teams, and as the team's director he keeps playing with the opponent teams. While defeating the nine opponent teams, he finally wins the championship. Since this mode is provided with a 'continue' function, the player can continue to play again from where he was defeated.

In two player mode, two players compete by choosing their own teams. In watch mode, a player chooses two of the ten teams, and watches a computer-to-computer fight. In this case, he can enjoy changing any of the nine.

In proceeding the play, the player can throw a ball by pitching in various types and speeds. Defense operation is also available. Batting, base advance and stealing can also be performed. In this video, the player can proceed with almost all baseball game action, and simulate them. He can even change the pitcher or send a pinch hitter. All these steps are taken by the player with lever and button switch control.

In Japan there are many pro baseball fans, and pro baseball is one of the most popular sports in Japan. What's more, in this video, all of the nine have their own names, making it possible for the player/s to enjoy game in an even more realistic atmosphere. Thus, this game is winning increasing popularity.

Namco, however, does not sell "VS. Family Stadium" to ordinary operators. In December, last year, Namco debuted a coin-op version of "VS. Family Stadium" at its own locations, and also shipped the game cartridge "Professional Baseball – Family Stadium" (retail price: 3,900 yen) for Nintendo's home video "Family Computer (Fami-Com)". Both of them are exactly the same as a video game, differing only in that the one is a coin-op version and the other, a home video version. In the case of coin-op version, based on Nintendo's "VS. System", an ROM accommodating its soft is set to constitute "VS. Family Stadium". It is said that Nintendo is controlling the use of this soft for "VS. System".

"VS. Family Stadium" of Namco

According to Nintendo, operation of "VS. Family Stadium" is prohibited at locations other than those run directly by Namco and those strictly selected by Namco in the form of Namco's rental operation. Thus, ordinary operators have no chance to buy. In exceptional cases where they rent from Namco, they must pay to Namco half the operation income as a rent. Despite this high rent, such operators can earn 100,000 yen of income a week (this income belongs to the top class), and do not complain much. But these operators are wondering why Namco does not sell such profit-earning video.

Since locations where installation is permitted are limited, "VS. Family Stadium" may be said to be a coin-op video in special circumstances. "Super Mario Brothers" of Nintendo is in similar circumstances. In Japan, its official (authorized by Nintendo) coin-op version has never been sold, while its "Fami-Com" game cartridge can be bought by anyone (including coin-op operators). Nintendo, however, has prohibited coin-op operation of "Super Mario Brothers" cartridges. Namco also prohibits coin-operation of "Family Stadium" cartridges. This is based on the right to prohibit unauthorized commercial uses among the copyrights of audiovisual literary works.

In these special circumstances, "VS. Family Stadium" is arousing a substitute similar to the case of "Super Mario Brothers". That is, a number of "Family Stadium" cartridges for "Fami-Com" use are being used for coin-op operation. At the underground market, PC board sets rebuilt for the coin-op cabinet from the "Fami-Com" body are being sold at 70,000 yen/set. If operators neglected by Namco wish to secure "Family Stadium" by all means, they can buy the rebuilt PC boards and cartridges, while being aware that such purchase is illegal. However, Namco is said to be quite watchful over such operation.

Many of "Fami-Com" video games are those widely used as coin-op video, and often redeveloped for "Fami-Com" use after gaining substantial results at coin-op. In these cases, a troublesome situation does not usually ensue. In the case of "Family Stadium", however, as with "Super Mario Brothers", its coin-op version is not yet available to operators. Thus, there is a growing voice calling Namco to sell "VS. Family Stadium", but a solution cannot be found yet. In the meantime, however, Namco, one of Japan's largest operator companies, is earning as much money as it can. This may be said to be a situation very difficult to explain.

Editor: *Masumi Akagi*
**Amusement Press, Inc.**
9-16, Kamiyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan


# Taito Debut Video "Midnight Landing"

Becoming a pilot of an airplane landing on the airport at night, a player holds the control column – such coin-op video "Midnight Landing" was developed by Taito Corp. of Tokyo, and will be shipped in June. Of the unique cockpit type, the cabinet also inclines right and leftward together with the screen, along with the player operation.

Sitting on the seat, the player closes the door in the first place. When the game starts, the landing lane becomes visible far away the screen. While viewing the speedometer, altimeter, distance, incline, wind velocity and other indicators, the player lowers the altitude and power, and must skillfully land on the landing way. If he cannot land, he can try again by pressing the evading button. There are eight stages in total. When he fails in landing, the game is over.

Taito Corp. has unveiled this full scale similation video game at its private shows in Tokyo (May 28) and Osaka (June 2). Many operators of those who visited the show said that "Midnight Landing" video could be the training simulation for air pilot rather than the flying video game. Surely, there are not any enemy or obstacle in this video. But it is not so easy for players to master the landing technique only by slow and steady play. The operation income of this new video in test case shows so high that Taito expect many orders from operators.

Further information may be obtained by contacting Taito Corp., foreign trade dept, 5 –3, Hirakawacho 2-chome, Chiyoda-ku, Tokyo 102 (phone) 03 – 264 –8611

## *Konami Change Two Excutive Each Other*

Konami Industry Co., Ltd., of Kobe has anounced that president Kagemasa Kozuki becomes chairman and chairman Fumihiro Hishikawa becomes president on June 1. Though the two executive exchanges each position, both Kozuki and Hishikawa are representative of the company. Concerning this exchange, Kozuki said that he will engage in research & development of coin-op amusement video and home video game, and leave the operation to Hishikawa.

NEW
1943
TM
© CAPCOM
今甦る大戦の勇者たち！
大飛龍との激しい空中戦
"利根"との攻防
赤水編隊を全滅せよ
作戦成功
利根
撃沈
破壊率100％
作戦成功
おー！
なつかしの1942がよりパワフルになって帰ってきたぞ！
6つの㊙武器を身にまとい次々と敵を撃墜していくP-38ライトニングの勇姿と共に3年前の興奮がそのまま甦ってきます。
好評の宙返りに津波・稲妻・カマイタチを新たに加え、ふたたびゲームセンターの撃墜王を目指します。
株式会社
カプコン
本　社　大阪市東区大手通1－27
カプコンビル
TEL　(06)946－6622(代)
東京支店　東京都渋谷区広尾1-3-18
広尾オフィスビル10F
TEL　(03)440－4801(代)